スクウェアも!!PDA詳細最速報/やるドラ全攻略保存版付録
プレイステーションマガジン
10月29日号
平成10年10月29日発行
(隔週木曜日発行)
平成7年3月17日第3種郵便物認可
第4巻第21号(通巻87号)
"PlayStation"は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation Magazine

1998 No.21
10/29
690YEN

別冊付録

やるドラ Fan

できる100%保存版

サガフロンティア2
火星物語

スレイヤーズわんだほ~

幻想水滸伝II

テイルズ オブ ファンタジア

ヨグ・ソダスギルティ/R4

エリーのアトリエ

ポポローグ

火星物語
原作・脚本 = 広井王子
キャラクターデザイン：水玉螢之丞
プレイステーション用RPG
10月22日発売
通常版 標準価格¥6,800(税抜)
10大付録つき限定版 標準価格¥9,500(税抜)
表1広告

今月のテーマ

はっけよい、のこらず売っちゃり。心にしみちゃり。「レガイア伝説」「ポポローグ」

―えー、みなさんこんにちは。いよいよ千秋楽を迎えることになりました。RPG大相撲、秋場所。解説は、ステハニー☆林さんです。よろしくお願いします。

林「解説しましょう。ロールプレイングゲーム、寝転がってやったら、ローリングプレイゲーム」

―この紙面で繰り広げられておりますRPG大相撲、この「感動の海」が深く感動したほうの勝ちという、あいまいかつ、感動的な大勝負です。

林「ローソク使ったらローソクプレイング…」

―この秋は傑作RPGが数多く登場し、混戦につぐ混戦で感動的な場所となりました。

林「解説しましょう。この秋わたくし、ステハニー☆林は、感動的なほどいろんなトコのしまりがないです。」

―さて、今日の注目は「レガイア伝説」と「ポポローグ」の一番。

林「今日なんて会社の机でぐっすり寝てたら、寝屁はでるし」

―両者、つくり込みがよく、非常にこころにしみることでしょう。

林「においが目にしみて、思わず起きてしまったわ。まわりのみんな寝てたけど…泡吹いて。」

―さあ、RPG東の横綱「レガイア伝説」土俵入りです。霧に包まれた世界「レガイア」での壮大なる冒険。キャラクターの豊かな表情、ドラマチックなサウンド、デュアルショック対応で目、耳、体のすべてで感動できるRPGです。誰にでもできて奥が深い、言うなれば「みんなのRPG」ですね。

林「「レガイア伝説」をつくったソフト会社『コントレイル』は引っ越しマニア。もう2回もした。さらに、今はトイレが気にいらず、早々に引っ越す予定。あ、トイレ行きたい。」

―「タクティカル・アーツ・システム」は操作がカンタンでありながら、戦略性と格闘ゲームの臨場感が味わえ、凄い迫力。

林「もう、ちびりそう。」

―そして、RPG西の横綱「ポポローグ」土俵入りです。ピエトロが12才になって帰ってきました。アニメーションのようなキャラクターたちの細やかな動き、しぐさ。「ポポロクロイス物語」独特のあったかい雰囲気を保ちつつ、変わりつつけるフィールドや、傭兵を雇えるなど、RPGの進化としても技アリに完成。11月26日発売予定です。

林「解説しましょう。わたしも技をあみだしました。技の名は『モロ出し』。」

―こんどはピエトロのお父さんを探しに行きます。

林「じゃ、わたしの技を駆使して探そっか？もしくは、わたしがお父さんになる！」

―「おとうさんのウソつきー」がキーワードです。

林「おいなりさんのミソつき？…うまいのか？」

―さあ、「レガイア伝説」「ポポローグ」両者気合い十分。時間いっぱいです。

林「やらなきゃいけない広告がいっぱいだからって、このページ1カ月お休みになるの。佐伯っちの陰謀で。ああ、そんなに待ったらおばさんになっちゃう。責任とってもらうからね、佐伯。」

―はっけよい、

林「のこった、のこった時間、トイレ行こっと、って見せて、ばっくれちゃおっと。じゃーにー。」

PlayStation®

プレイ！PlayStation® '98

第18回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土日祝日は休業）

◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！……

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

PlayStation®
標準価格 18,000円（税抜）
絶賛発売中 SCPH-7000

"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。◆商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター 03-3475-7444

©石森プロ・東映 ©BANDAI 1998 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc. ©1998 広井王子／文化放送／アミューズ ©1998 ASCII／Japan Vistec ©義プロ ©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京 ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています。）©東映 ©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1998 ©1998 AXELA／AVIT,INC. ©ウィズ・システムサコム・ジーク・ソイツァーミュージック・エニックス 1998

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事なり。

永遠のヒーローが格闘アクションになって復活。

仮面ライダー
格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)バンダイ

やるドラ第3弾。世界を舞台にしたバイオレンスと愛。

サンパギータ
やるドラ
標準価格4,800円（税抜）2枚組
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

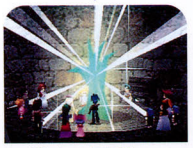
世界初！ラジオドラマをゲームにした。

火星物語
ライブ感覚バラエティRPG
通常版：標準価格6,800円（税抜）
10大付録付限定版：標準価格9,500円（税抜）
10月22日発売 (株)アスキー

そりゃ、もう前作から100万倍パワーアップだ。

雷撃機兵（ライドギア）ガイブレイブII
アクションRPG
標準価格5,800円（税抜）2枚組
10月29日発売
(株)アクセラ

霧に包まれたレガイアを救えるのは、君だ！



レガイア伝説
RPG
標準価格5,800円（税抜）
10月29日発売
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

今までの9作品すべての
ロボット、キャラを搭載。

**全スーパーロボット大戦
電視大百科**
データベース
標準価格6,800円（税抜）2枚組
10月29日発売予定
㈱バンプレスト

サイケな映像がウリ!
めちゃ変な街をさまようのだ。

グレイトヒッツ
サウンドイマジネーション
標準価格5,800円（税抜）
10月29日発売
㈱エニックス

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT™

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
の登録商標です。

PlayStation

ヒキョーは勝者のほめ言葉

ここはお金がすべての「ドカポン王国」。
カラになった王座をめぐり、勇者たちの
みにくい戦いが始まったのでした・・・

11月5日(木)発売
標準価格：5,800円(税抜)
RPG風ボードゲーム
1～4人対戦・マルチタップ対応
初回購入特典
ステッカー付ポストカードセット

DOKA PON!

ドカポン！

怒りの鉄剣！

↓ルーレットを回して止まったマスで
戦闘やイベントをするのだ。

↓お店をおそって
高い品物をゲット

↓「恨み念法グッズ」をバラまいて
ライバルの村にイヤガラセ♥

↓同盟を組んで強力な合体魔法！
トップをけ落としてお宝山分けだ！

©1998 Asmik Ace Entertainment Inc./TYCOON

アスミック・エース エンタテインメント株式会社 ソフト営業グループ
〒113-8405 東京都文京区本郷5-24-5 TEL.03-3817-8055(月～金10:00～17:00)

Asmik Ace Entertainment Inc.

PlayStation Magazine
1998 No.21 10/29
PSソフトと同じ
プレマガは隔週木曜発売!!
どこよりも1日早い情報をお届け!!

CONTENTS

COVER MOTIF／火星物語
©広井王子／文化放送／アミューズ／ASCII／Japan Vistec.
COVER DESIGN／片野厚子

PDAから初公開タイトル、注目情報まで、どこよりも速く詳細報告!!

6 TGS最速レポート 東京ゲームショウ'98秋

別冊付録 やるドラFAN
見たかったエンディングが見られる!
達成率100%が可能になる!

ついに発表!! スクウェア人気RPGシリーズPS第2弾

10 サガフロンティア2

今号も独自情報＆開発・村山氏によるコメントと盛り沢山!!

14 幻想水滸伝II

SPECIAL REPORT 注目作をタイムリーにレポート

18 ポポローグ
22 エクソダスギルティー
24 テイルズ オブ ファンタジア
26 R4-RIDGE RACER TYPE4-
28 オウバードフォースアフター
30 エターナルチェイン
32 エリーのアトリエ 開発記録㊙公開

徹底攻略 絶対に迷わない懇切丁寧指導

37 スレイヤーズわんだほ〜
46 火星物語

好評連載

●実用ウルテク満載!!
サポートテクニック 58
●PS関連イベント・グッズ情報＆プレゼント
2Weeks News 64
●アンケートに答えてプレゼントを貰おう!
アンケート＆プレゼント 34

●読者ページ＆ゲームメーカーサポート計画
水野愛日の
プレイングサポーターズサークル 61
●実用本位!!データ主義攻略
攻略大技林 69

SUPER BUYER'S GUIDE

●気になるソフトの最新状況をチェック!!
最新ロムGET&REPORT 77
●次号までに発売される全ソフトを紹介＆レビュー
NEXT 2WEEKS REVIEW 80
●販売店売上＆前人気ランキング
HOT HIT 10 94
●ソフトの発売予定をジャンル別に掲載
ジャンル別新作ソフトカレンダー 96
●ソフトの発売予定を発売日順に掲載
PSソフト発売カレンダー 98

Cover of this issue

火星物語
10月22日発売／アスキー／6800円

ラジオドラマをもとにした、レッドカンパニーの広井王子など、豪華スタッフによるRPG。不思議な力に導かれて、3つの時代をタイムスリップしながらストーリーは展開する。今回の表紙は、中世アロマ王国の王女クエスと、古代のごく普通な少年アンサーだ。

CESA PRESENTS

TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN

東京ゲームショウ'98秋 最速レポート

1998 AUTUMN TOKYO GAME SHOW

PDAの正式名称発表！

PocketStation ポケットステーション

「PSとつながる携帯情報端末」として初夏に発表され、以来沈黙を守っていたPDAだが、ついに10月9日のTGSにてその実体が発表された。その名もポケットステーション！　ここではこの新ハードを中心に、TGSでとらえた最新情報をお届けする。

ハード仕様完全判明！ PSの可能性を広げる機能

10月9日、TGSのソニーブースにて、ポケットステーション（以下ポケステ）の発表会が行われた。これは以前、PDAと呼ばれていた、メモリーカードと互換性のある携帯情報端末。携帯型ゲーム機として遊ぶのが主な用途だが、通信機能やPSの機能の拡張など、それだけにとどまらない機能も備えている。ここではポケステの各機能について解説する。

タイプは2種類

↑ホワイトとクリスタルの2種類がある

↑会場では実際に触れることができた。キーの押し心地はカチッとしていて良い

ポケステのハード仕様

- **CPU**：ARM7T（32ビットRISCプロセッサ）
- **メモリ**：SRAM／2キロバイト
- **フラッシュRAM**：128キロバイト（メモリーカード兼用・バッテリー不要）
- **グラフィックス**：32×32ドット モノクロ液晶表示
- **サウンド**：超小型スピーカー（10ビットPCM）×1個
- **赤外線通信**：双方向（IrDA準拠）
- **リモコン送受光部**：LED表示器×1個（光通信時に赤色発光）
- **バッテリー**：ボタン電池（CR2032）×1個
- **その他**：カレンダー機能、個別ID
- **寸法及び重量**：64×42×13.5㎜（縦×横×厚さ）、約30g（電池含む）
- **付属品**：オリジナルハンドストラップ×1、ボタン電池（CR2032）×1個

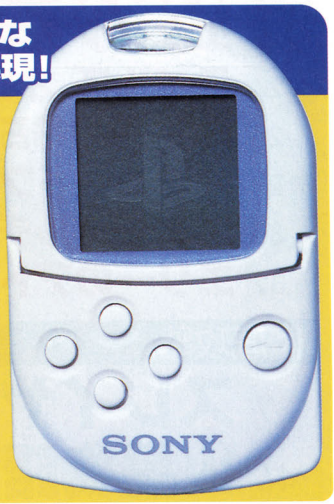
ポケステの7つのスゴイポイント

- **Point1** メモリーカード並みのサイズを実現
- **Point2** PSとデータを相互に交換できる
- **Point3** 時計などPSの機能を拡張できる
- **Point4** 友達のポケステとデータを交換可能
- **Point5** 複数のゲームを切り換えて遊べる
- **Point6** ゲームで遊ぶ以外の用途もある
- **Point7** 超小型スピーカーを内蔵

Point1 コンパクトなサイズを実現！

右に示しているのが実際のポケステのサイズ。幅はメモリーカードとほぼ同じで、長さが1㎝ほど長い程度。表示画面が小さく感じられるかもしれないが、実際会場で触れてみた限りでは、液晶表示がくっきりしていて見やすかった。ただ、この小ささゆえ、手の大きい人には操作しづらいかも。また、気になるバッテリーの持続時間だが、通常の使用ならば約1ヵ月はもつとのこと。

原寸大 64mm（縦）×42mm（横）×13.5mm（厚さ）



会場でつかんだ最新情報も公開!

12月23日に3000円で発売決定!

『FFⅧ』のほか対応ソフト31タイトル発表!

Point2 PSとポケステをつなぎデータを外に持ち出せる

ポケステをPSに接続すると、対応ソフトのデータを書き込むことができる。たとえば、育成シミュレーションのデータをポケステに書き込み、外で続きをすることだってできるのだ。また、ポケステは通常のメモリーカードとして使うことも可能。

●PSとはメモリーカードスロットを介してつなぐ

PSでのプレイ成果が

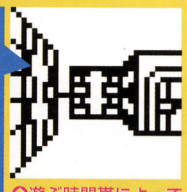
ポケステに反映される

●●『クラッシュ3』の場合、ポケステでダンスのミニゲームが遊べる。本編のプレイが進むと、クラッシュのダンスのパターンが増えるのだ

Point3 時計やカレンダー機能でPSに新たな機能を追加

ポケステには時計とカレンダーが内蔵されている。この機能はPSにつなぐことによって、そのままPS本体の機能として追加される。つまり、PSでもサターンの『ルームメイト』のように、現実の時間と連携したソフトが遊べるようになるわけだ。また、ポケステにはハードごとに違う個別の情報を登録できる機能がある。これにより、ユーザーごとに違ったストーリー展開を楽しめるゲームが遊べる可能性も!?

『ポケットダンジョン』の場合



●遊ぶ時間帯によってダンジョンの構成などが変化するRPG

Point4 赤外線通信機能を使いポケステ同士でデータを交換

ポケステの先端には、赤外線通信用の送受光部がある。これを使い、光通信によってポケステ同士でデータを交換できるのだ。例として、対応ソフト『どこでもいっしょ（仮称）』では個人情報の交換ができる。ほかにも通信対戦など、この機能の可能性は高い。

Point5 メモリー容量の許す限り複数のゲームを内蔵可能

メモリーカードとしてみた場合のポケステの容量は、通常のメモリーカードと同じく15ブロック。この範囲内であったら複数のゲームデータをPSから移し、その中からゲームを選択して遊べるわけだ。また、メモリーカードと同じ記憶媒体を使っているため、ポケステ本体のバッテリーが切れてもゲームのプログラムやセーブデータは消えないのだ。

Point6 英単語帳ソフトも発売データベースとしての可能性

ポケステは、ゲーム以外のことができるという可能性も持っている。たとえば、学習用ソフト『ポケ単・ポケ熟（仮称）』。これはポケステを電子英語辞書として使えるようにするソフト。32ビットのCPUを搭載しているポケステだけに、データベースソフトなどの処理速度には期待できる。

Point7 超小型スピーカーを内蔵！ポケステがしゃべる、歌う!?

ポケステは小さいながらも高性能なスピーカーを内蔵している。これは簡単な電子音を鳴らせる程度のものではなく、高品質な音声まで発することができる。この機能を使っているのが『CAPA（仮称）』。ポケステの画面に顔が表示され、プレイヤーの操作に反応してしゃべってくれるのだ。

©Crash Bandicoot TM & ©UIS；Source Code NDI・Sony Computer Entertainment Inc.Produced by Arc Entertainment Inc.

ポケステ対応ソフト31タイトルも一挙同時発表!!

『ポケステ』本体の詳細が判明すると同時に、それを盛り上げるソフトラインナップも発表された。その総数、10月9日現在なんと31本！　ここにその全ての内容をご紹介。

ポケットムームー
ソニー・コンピュータエンタテインメント
12月23日発売予定／価格未定

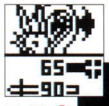
『ジャンピングフラッシュ！』でPS初期を盛り上げた、あのムーム一星人が、今度はポケステを盛り上げるために再登場。

まずはアロハ男爵が、プレイヤーにポケステで遊べる「ポケットゲーム」を1つプレゼント。プレイヤーはそれを遊んでポケステの中にそのスコアをため、そのスコアをPS本体のソフトにあたる『ポケットムームー』の世界の通貨にあたる「ムームーコイン」に変換する。得たコインで、新たなポケットゲームやおもしろアイテムを入手したり『ポケットムームー』内のアトラクション建設にあてたりと、楽しみかたはさまざま。

ポケットゲームの総数は100個以上らしいのだムー

ポケットダンジョン
ソニー・コンピュータエンタテインメント
12月23日発売予定／2800円

3Dダンジョンタイプの RPGが、いつでも楽しめるソフト。敵との戦闘は「アクションバーバトル」とよばれるもので、伸び縮みするバーを見てタイミングよくボタンを押し、攻撃力や防御力を決めるというもの。戦闘に勝ったモンスターは捕まえることができ、PS本体で鑑賞できるほか、友達との対戦バトルにも使える。



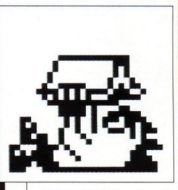
捕えたモンスターをCGで観賞

捕獲モンスターは図鑑に登録、PS本体でカラー鑑賞が可能だ

クラッシュ・バンディクー3 ブッとび! 世界一周
ソニー・コンピュータエンタテインメント
12月17日発売予定／4800円

話題の3Dアクションにも、ポケステ用モード「どこでもクラッシュくん」「どこでもダンシン」を収録。前者はクラッシュの日常生活をのぞけるモード、後者は曲と流れるリンゴマークのタイミングに合わせボタンを押すもの。PS本体のゲームの進行にあわせ踊りの種類も増える。

踊りが成功すれば、キメポーズ！



日常の姿を激写し、アルバムに！

ファイナルファンタジーVIII
スクウェア
今冬発売予定／価格未定

期待の大作RPG『ファイナルファンタジーVIII』もポケステに対応することが決定。どうやらチョコボが歩き回っているようだが…？　その詳細は未定。しかし育成モノではなさそうだ。『FF』シリーズといえばミニゲームも特徴だが？

モンスターファーム2
テクモ
今冬発売予定／5800円

PS本体のゲーム内容は下記参照。ポケステモードでは「本編ではもらえないもの」の入手が可能らしい。

ファイヤープロレスリング（仮称）
ヒューマン
'99年3月発売予定／価格未定

ファン待望の『ファイプロ』最新作も対応が決定。ポケステでは選手の育成が可能になるのか…？

ワールド・ネバーランド2〜プルト共和国物語〜
リバーヒルソフト
'99年2月発売予定／価格未定

主人公がプレイヤーの意のままに生きる「人生シミュレーション」第2弾はポケステに対応。詳細は未定だ。

モンスター コンプリワールド
アイディアファクトリー
'99年2月発売予定／価格未定

モンスターをおともにダンジョンを冒険するRPGだけに、連れて歩くモンスターを育成するモードになるのだろうか？

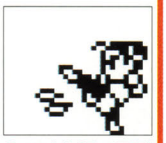
サーキットの狼II（仮称）
エム・ティー・オー
発売日未定／価格未定

往年の人気コミックを原作にしたレースゲーム。ポケステモードの内容についての詳細は、こちらも未定。

ストリートファイターZERO3
カプコン
12月発売予定／価格未定

人気の格闘アクション移植作も、ポケステで始動！　好きなキャラを選択し、各種ミニゲームで必殺技を入手する育成モードだ。さらに育てたキャラ同士で通信対戦も可能。PS本体のキャラも変化するとか。

チビリュウが波動拳を放つ。戦闘中？



チビ春麗の百裂脚。相手の技を奪え

TGS会場で発見!! 超・最新PSソフト情報

TGSの話題はポケステだけにあらず！　PSソフトだってまだまだがんばっていたのだ。ここでは会場で編集部が見つけた最新情報をレポート。TGS初披露の新タイトルから、期待作の開発状況が体感できる最新ロムのプレイまで紹介する。

体験版とはまったく異なる、最新の内容を体感！

ファイナルファンタジーVIII
今冬発売予定／価格未定
スクウェア

あの『FFVIII』が会場で体験プレイ可能。しかも「体験版」とはまったく異なる内容のロムだった！

舞台はガーデン内の保健室からスタート。ガーデン内を自由に散策でき、美人指導教官をメンバーに加え、試験の1つである「炎の洞窟」の冒険に向かうというもの。新ガーディアンフォースが加わり、さらにメニュー画面が開け、ジャンクションシステムの実践も可能だった。

あまりの混雑に制限時間内でのプレイに。人気爆発！

I.Qのさらに奥深い世界を見ることになる決定版

I.Q FINAL
今冬発売予定／4800円
ソニー・コンピュータエンタテインメント

操作系を変えずに新要素を加えた「I.Q」の新作が発表。8ステージ+FINALステージを解いていく、計10000問に迫る出題がなされる「I.Q FINAL」、計100問の問題が用意され、模範解答を見ることができるので練習にもなる「100ATTACK」、敵への攻撃要素が加わり、2P同時プレイもできる「SURVIVAL」、自分で問題を作ることができる「CREATE」の4つのモードを搭載。

ポケステ対応について語る佐藤雅彦氏

「SURVIVAL」モードでは問題を反転させる「REVERSE」が使える

©Sony Computer Entertainment Inc.・CAPCOM CO.,LTD.・JALECO LTD.・TECMO,LTD.・（株）ナムコ

I.Q FINAL
ソニー・コンピュータエンタテインメント
今冬発売予定／4800円

友達とI.Q（スコア）を交換することで、自分だけのランキングが作れる。PS本編の内容は下記を参照のこと。

CAPA（仮称）
ソニー・コンピュータエンタテインメント
来春発売予定／価格未定

ポケステの画面にかわいい顔が表示されて、リアルな声でキミに話しかけてくれるぞ。コロコロ変わる表情がかわいい。

どこでもいっしょ（仮称）
ソニー・コンピュータエンタテインメント
来春発売予定／価格未定

ポケステのなかのキャラとおしゃべりしたり、通信で友達のキャラと遊ばせたりできる。電話番号などの名刺交換も可能だ。

ポケ単・ポケ熟（仮称）
ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日未定／価格未定

英単語や英熟語が勉強できるソフト。小さく楽しいポケステだから、いつでもどこでも気軽に学べるのだ。辞書にもなる。

テーマアクアリウム
エレクトロニック・アーツ・スクウェア
12月発売予定／5800円

PSでは水族館シミュレーションがプレイでき、ポケステでは育成ゲームが楽しめる。水族館のイルカショーに登場するイルカをポケステにセーブして持ち歩き、いつでもどこでもイルカを育てられるのだ。ミニゲームなどで、イルカを鍛えたり調教して、能力を上げていこう。通信機能を使えば、友達の育てたイルカとレースで競い合えるぞ。また、宝探しで財宝を手に入れて、水族館の経営資金にすることも可能。

進め！海賊
アートディンク
12月3日発売予定／5800円

秘宝を求める海賊のRPG。ゲーム本編の戦闘で主戦力となる、子分をポケステで強化。財宝と引き換えに子分を「鯱の穴」に預け、ミニゲームで鍛えるのだ。特訓のようすをみながら、はげましたり叱ったりすることで子分がパワーアップする。

キョロちゃんのプリクラ大作戦
トミー
'99年2月発売予定／価格未定

お菓子のキャラで人気のキョロちゃんといっしょにプリクラを集めるゲーム。PS本体で、プリクラを20枚集めるごとにミニゲームを1つポケステにダウンロードできるぞ。すべてのプリクラを集めることで、5つのミニゲームが楽しめる。

プルムイ プルムイ
カルチュア・パブリッシャーズ
'99年2月発売予定／価格未定

PS本体ではアクションRPGが楽しめ、ポケステではゲーム本編に登場する主人公と、そのペットが育成できる。キャラを育て、冒険での戦闘を有利に進めるのだ。

かろりんこ
オラシオン
来春発売予定／価格未定

まだまだゲーム内容は未定のソフト。ポケステでどのようなゲームが遊べるかも、今のところ決まっていない。

バーガーバーガー2
ギャップス
'99年1月発売予定／価格未定

中身を選び、いろんな種類のハンバーガーを作って売るシミュレーション。ポケステではなにが遊べるかは未定。

LUNATIC DAWNⅢ
アートディンク
12月発売予定／5800円

PSのゲーム本編で仲間になったキャラをポケステにダウンロードすると、キャラごとに違ったミニゲームが遊べる。

シーバス1・2・3
ジャレコ
今冬発売予定／価格未定

美少女キャラが活躍する、同名コミックを原作にしたアクションRPG。ポケステの内容は残念ながらまだ未定。

ラグナキュール・レジェンド
ソニー・ミュージックエンタテインメント
今冬発売予定／価格未定

RPGのセーブデータを使い、ポケステでミニゲームが楽しめる。ミニゲームでメンバーの経験値が稼げるのだ。

水族館プロジェクト フィッシュハンターへの道
テイチク
今冬発売予定／5800円

プレイヤーのパートナーキャラを育成していく。キャラが成長していくと、魚の釣れる確率が高くなったりするのだ。

おみせde店主
テクノソフト
'99年2月発売予定／価格未定

好きな職業について街に店を持ち、都市を発展させていくRPG。ポケステで遊べる内容については、現段階では未定だ。

ハローキティ ホワイトプレゼント
ハドソン
12月発売予定／価格未定

サンリオの人気キャラ「キティちゃん」を使って遊ぶアクションパズル。ポケステでもキティちゃんと遊べる。

バトル昆虫伝
ジャレコ
今冬発売予定／価格未定

PS本編では、カブトムシやクワガタなどの昆虫を使ったシミュレーションバトルが楽しめ、ポケステでは、戦闘で使用する昆虫を鍛えることができる。ミニゲームをプレイして、昆虫のレベルアップをはかり、戦闘を有利に進めるのだ。

❶木登り競争などで昆虫を強くする

バス・バイド！（仮称）
バンダイ
'99年3月発売予定／価格未定

ゲームで釣った魚をポケステにダウンロードすれば、ポケステが水槽に早変わり。お魚を飼うことができる。

もんすたあ★レース
コーエー
12月発売予定／価格未定

レースで使用するモンスターをポケステにダウンロード。ミニゲームで育成して、強く鍛えていく。

太陽のお告げ
プログレス
来春発売予定／価格未定

今のところ、ゲーム本編とポケステの内容については、詳細が決まっていない。はたしてどんなソフトになるのだろう。

ミスタープロスペクター〜ほりあてくん〜
リズミックス
'99年2月発売予定／価格未定

まだまだ未定の部分が多いソフト。ゲーム本編とポケステの内容がどのようなものになるのか、これからが楽しみ。

リアルなモンスターが再びCDから生まれるぞ！

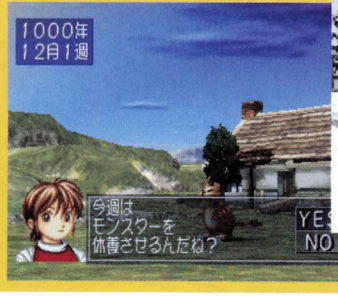
モンスターファーム2
今冬発売予定／5800円
テクモ

CDからモンスターが生まれるアイデアで大ヒットを飛ばした育成シミュレーションの、待望の続編。今度は300種類以上のモンスターが用意される。

モンスターの性格が、良い／普通／悪いの3種類に分けられ、バトルでの技に変化が持たされた。モンスターを育てるトレーニングメニューは10種類もあり、ハードなものからユニークなものまで幅広い。

グラフィックも、ただ美しくなっただけでなくファームやパークなどのフィールドが3D化され、動きが楽しくなった。

❷今まで見たことのないモンスターがいっぱい登場するぞ。楽しみだ



❸画面右のウインドウがトレーニングメニュー。「めいそう」で強くなるの？

次のステージでは主人公の子供がドラゴンと戦う

ドラゴンヴァラー
'99年発売予定／価格未定
ナムコ

『ドラゴンバスター』の流れをくむアクションRPG。各ステージの最後にドラゴンを倒して捕われた女性を助け出し結婚することで、次のステージの主人公が子供に変わる「子孫伝承システム」を採用する。

❹ドラゴンの弱点を見つけ出し、効果的な攻撃をおこなう

まだまだあったぞ、未公開ネタ！

アトラスは『デビルサマナー ソウルハッカーズ』のPS移植を正式発表した。ブースではビデオ映像が流れるだけで詳しい情報は一切未定とされたが、PSオリジナル要素を加えた移植になりそうだ。

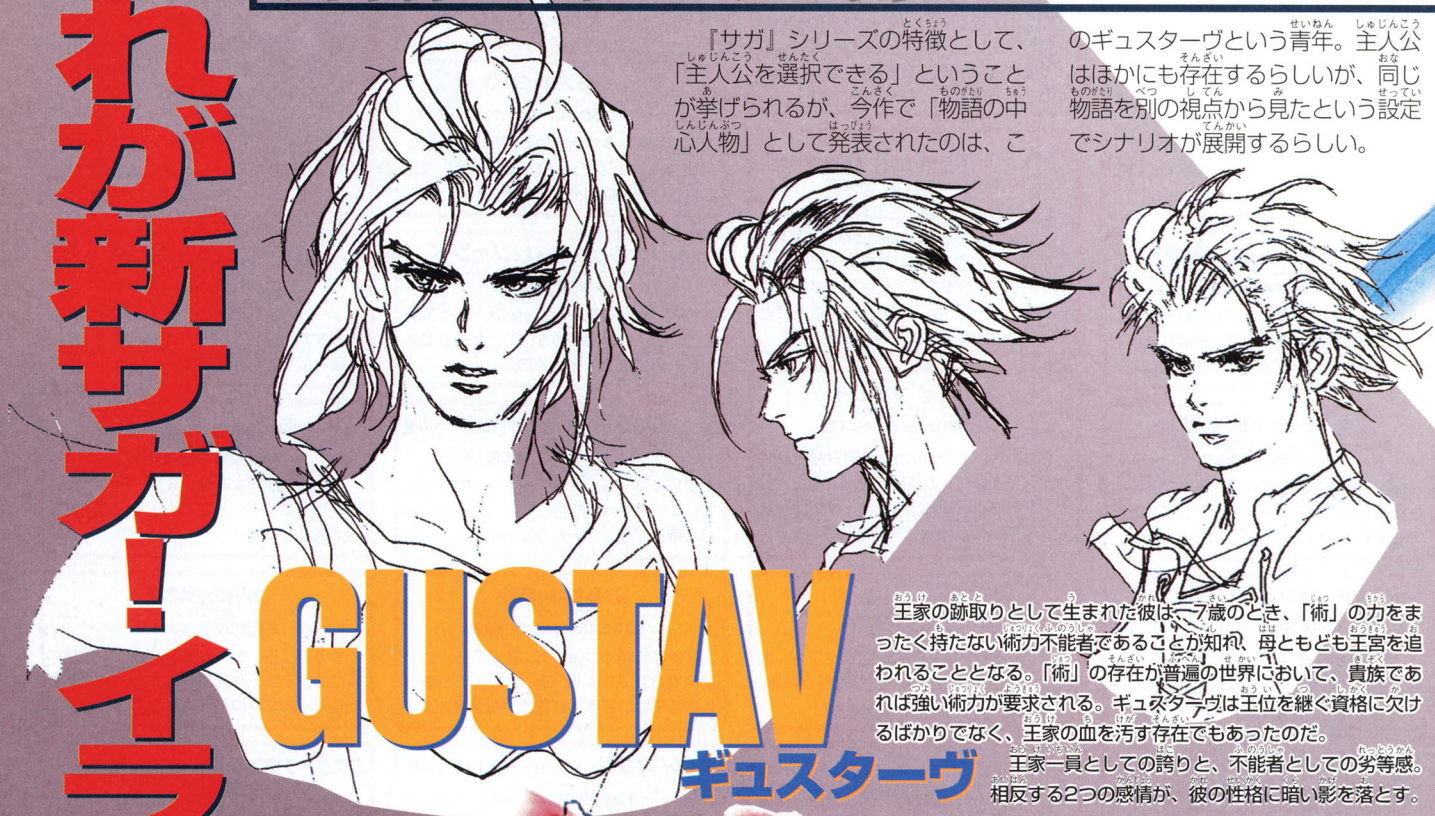
ナムコでは『子育てクイズ マイエンジェル』の続編、『子育てクイズ もっとマイエンジェル』が3D化。ポリゴンになった娘がかわいいしぐさでジェスチャーしながら出題する。さらに“初恋モード”という、娘の10歳の夏休みを舞台にしたクイズ形式のストーリーも用意され、子育てモードと密接に関連する。

バンダイでは『宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル』のムービーが流れた。波動砲発射の迫力ある映像は会場のあちこちで話題となるほどリアルなものだった。

これが新サガ！イラスト&画面公開

物語の中心人物、ギュスターヴ

『サガ』シリーズの特徴として、「主人公を選択できる」ということが挙げられるが、今作で「物語の中心人物」として発表されたのは、このギュスターヴという青年。主人公はほかにも存在するらしいが、同じ物語を別の視点から見たという設定でシナリオが展開するらしい。

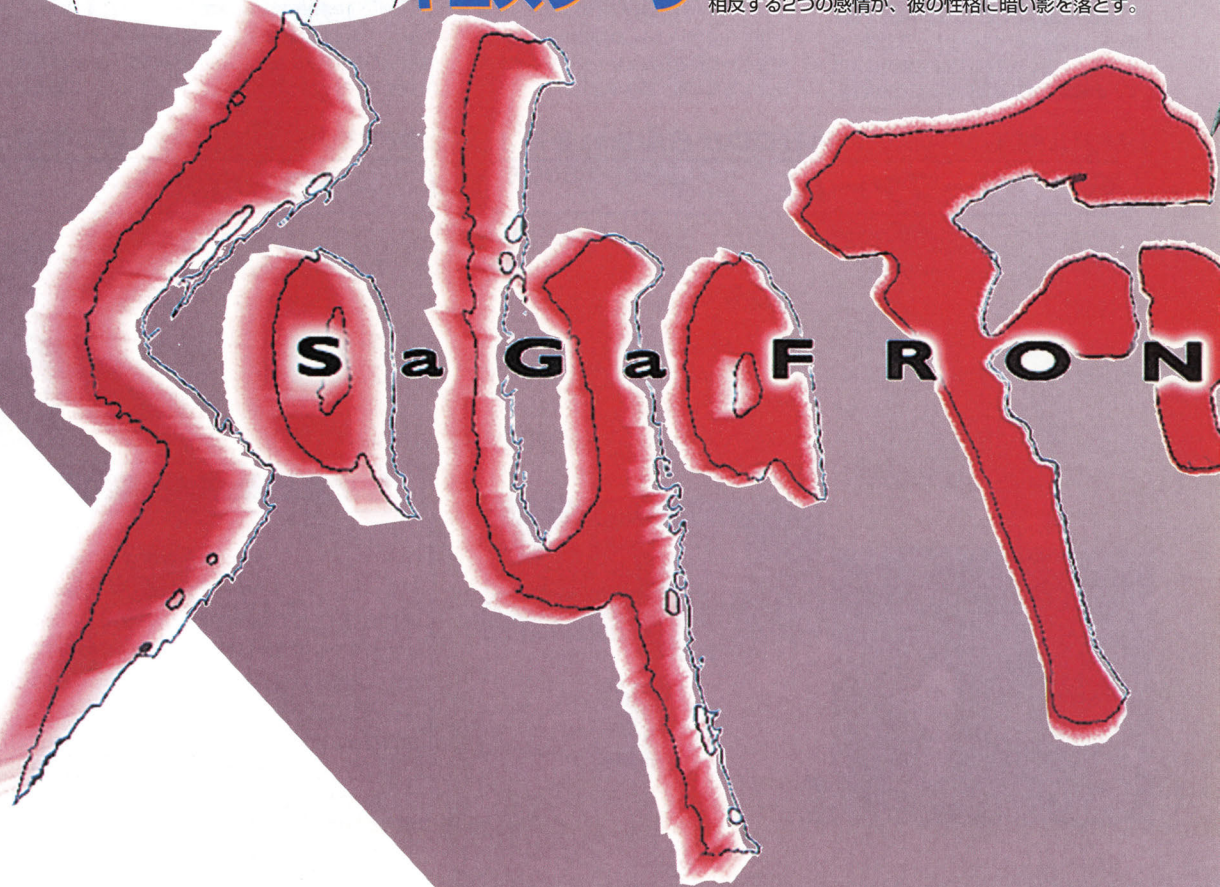


GUSTAV

ギュスターヴ

王家の跡取りとして生まれた彼は、7歳のとき、「術」の力をまったく持たない術力不能者であることが知れ、母ともども王宮を追われることとなる。「術」の存在が普遍の世界において、貴族であれば強い術力が要求される。ギュスターヴは王位を継ぐ資格に欠けるばかりでなく、王家の血を汚す存在でもあったのだ。

王家一員としての誇りと、不能者としての劣等感。相反する2つの感情が、彼の性格に暗い影を落とす。



……「力」を持たぬ者

TIER™ II

サガフロンティア2

スクウェアの「もうひとつのRPG」として、『FF』とはまったく異なる進化をとげてきた『サガ』シリーズ。このたび、『FF』と同じくシリーズ8作目、PSでは2作目となる作品が発表された。そこには、思わず目を見張る新たな進化があった!!

RPG	スクウェア	ブロック数未定	1人専用	枚数未定
	99年春発売予定 価格未定			
	対応周辺機器未定			

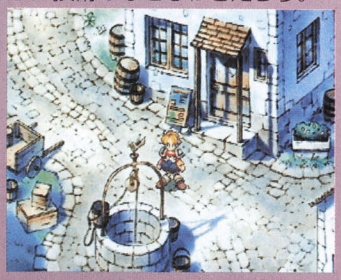
©スクウェア／イラストレーション：小林智美　※画面は開発中のものです。

独自の進化をとげたビジュアル…

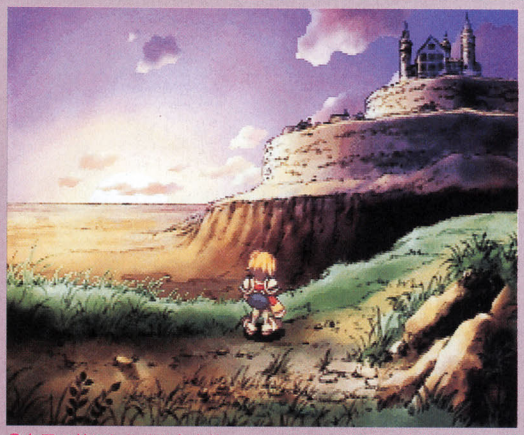
新たな進化のかたち。

CGで描かれた精密なグラフィックが全盛のいま、スクウェアが提示した回答のひとつが、この画面写真。

手描き感を再現するというのもたしかに技術のなせるわざだろう。



◎絵本でも見ているような画面。キャラも違和感なく溶け込む



↑夕日の前にたたずむ主人公。かつてのCGにはない自然な温かみが感じられる。こんな背景で冒険できると思うだけで感動する

◎セリフは『サガ』シリーズお馴染みの「吹き出し」で表示される。術を使えないギュスターヴは剣で戦うのか

ゲーム画面とは思えぬ背景の秘密は、原画の忠実な再現にあり！

開発原画

ゲーム画面でも遜色なし！

左は開発原画。上下の2点は実際のゲーム画面だ。比べれば、再現の完全さが一目瞭然。いうまでもないことだが、高度な技術がなければできないことだ。

…一枚の絵画のようなゲーム画面

光や、立体を感じさせる処理により、臨場感が大幅にアップ！

ただ単に描かれた絵を背景にするだけでは、それは平坦なものにしかならない。ゲームのキャラが動きまわる背景として機能するためには、ただの平面を立体に見せるなど、さまざまな技術が使用されている。

光の中にいると、キャラにもちゃんと自然な光が当たっている

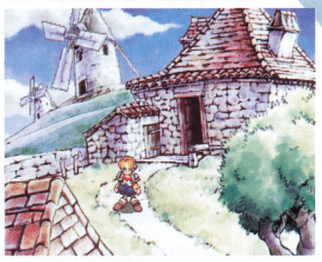
平面で描かれた絵に遠近などの概念を付加し、立体的な交差も実現している

原画にはない光が！

右の開発原画と比べるとわかるが、ゲーム画面のほうは左から光が差している。ゲームならではの演出が施されている一例だ。

画面上に敵が表示されているのもこのシリーズの特徴のひとつ

奥にいくほどキャラは小さく表示される。風車が動くなどの演出もある



開発原画

戦闘やマップ移動画面も、統一された雰囲気で進行！

ここまでで紹介してきた画面はすべてフィールド画面のものだったが、戦闘など、ほかの画面についても同様の手法がとられ、雰囲気の統一がはかられていることがわかった。ここでは、戦闘画面とマップ移動画面を紹介しよう。

戦闘画面では、奥に見える木などを見ればわかるが、ポリゴンが使われている。アングルも変わる

これは街から街などへ移動するためのマップ移動画面。画面下方に小さく主人公がいるのがわかるだろうか

戦闘システムは前作と変わらない!?

戦闘システムは、基本的には前作のものを継承していくようだ。同一ターン内である一定のロジックを完成させることで発動する「連携攻撃」も健在で、今作では、さらに洗練されたものになるとのこと。

左の画面では「突く」と表示されているが、前作どおりならば、回数制限のあるさまざまな技の中から選択して使用していくのだろう。

そして当然のことながら、前作にはなかった新しいシステムも採用されているらしい。

ハイランド王国
ジョウストン都市同盟

確執の背景そして

幻想水滸伝II®

GENSOSUIKODEN II

今回は歴史の授業。ハイランド王国と、その南方にあるジョウストン都市同盟が対立することになった背景を学んでおこう。新キャラ、新システムも紹介。村山氏のコラムも好評連載中!!

RPG	コナミ	12月発売予定	5800円	対応周辺機器未定	ブロック数未定	1人専用	枚数未定

国境紛争の主要人物が多数判明

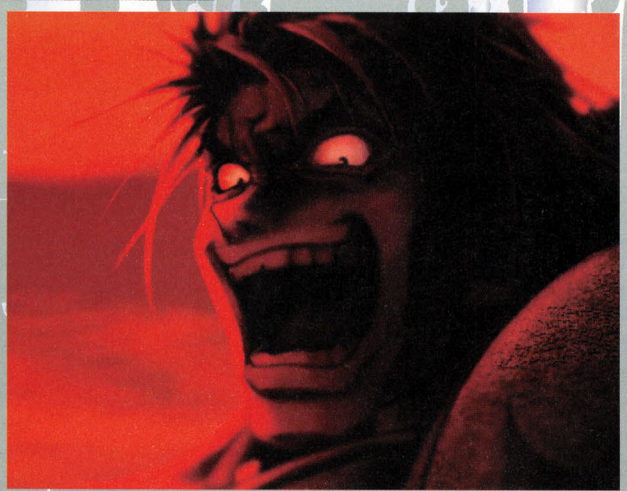
今回発覚した新キャラには、対立している両国の政治を司る重要人物も多い。

ここで、その人物たちを紹介しつつ、両国の対立の歴史を振り返ってみよう。

あわせて、オープニングムービーも紹介する。

●するどい眼光のアガレス・ブライト。しかしその足元は危うい

↑ミューズ市長アナベル。女性ながらジョウストン都市同盟の事実上のNo.1だ



●体験版でもその黒き野望がうかがえる、ハイランド皇子ルカ・ブライト。狂気を感じさせる表情だ

ハイランド王国とジョウストン都市同盟対立の系譜

①歴史的経緯

ゲーム開始時の時代は太陽暦460年。ハイランド王国の建国は、200年以上前の太陽暦237年である。このときすでに現在のサウスウィンドゥ市の前身であるデュナン君主国、ミューズ市、トゥーリバー二院会議が存在していた。

太陽暦252年、デュナン君主国の内乱に乗じたハイランド王国の侵攻が発端となり、ハイランド王国と他の都市国家の紛争がはじまる。

ハイランド王国は大国ハルモニア神聖国を後ろ盾にして軍事的優位に立っており、それに対抗するために太陽暦314年、ミューズ市長ジョウストンの呼びかけにより他の都市国家（ミューズ市、サウスウィンドゥ市、ティント市、グリンヒル市、トゥーリバー市、マチルダ騎士団）が集結、ミューズ市近郊の丘にて同盟の誓いが結ばれた。以後、現在まで王国と都市同盟は対立を続ける。

②現在の状況

太陽暦428年、時のハイランド王国の皇王ロベール・ブライトがその指揮をとった都市同盟への侵攻を最後に、小規模な国境紛争はあるものの、王国と都市同盟は長らく小康状態にあった。

現ハイランド王国皇王アガレス・ブライトは都市同盟との共存の道を望み、太陽暦460年、ミューズ市長アナベルと休戦協定を結んだ（ミューズ市は、経済的にも地理的にもジョウストン都市同盟の中心であることや、同盟の発祥地がミューズ市にあることから、都市同盟の盟主として責務をはたしてきている）。

ただしこの休戦協定に、ハイランド王国の軍部内では不満を持つ者が多く、アガレスは王国軍の指揮権を息子である皇子ルカ・ブライトに譲らざるを得なくなった。また都市同盟においても、この協定がすべての市の承認を得るには至っていない。

©KONAMI ※画面は開発中のものです。

新戦争システムの詳細発覚

ハイランド王国

ソロン・ジー

ハイランド王国、第4軍軍団長。王国の貴族でも有力な一族の次男。まだ若いため、功をあせる面がある。

シード

ソロン・ジーの配下の武将。自分の剣技に対して非常にプライドを持っており、好戦的な性格の猛将。

アガレス・ブライト

ハイランド王国の皇王。前王ロベール・ブライトが都市同盟との全面戦争中に没したため王位を引き継いだ。

クルガン

ソロン・ジーの配下の武将。シードとは対照的に、冷静な性格の知将。しかし剣技は一流のものを持つ。

ジル・ブライト

ハイランド王国の皇女。兄であるルカ・ブライトの野望に気づきそれを諫めようとするらしいが…。

ジョウストン都市同盟

ハウザー

ミューズ市軍の総司令官。アナベルの持つ指導力と、彼の軍事的才能が両輪となってミューズ市を支える。

アナベル

ミューズ市長。行動的で名より実をとるタイプ。ビクトールとは旧来の知人。その縁で傭兵隊を任せている。

アップル

前作の戦いで活躍した軍師マッシュの教え子。軍師としての力は未熟だが、師の志は今でも心に生きている。

ツァイ

リューベの村のそばに暮らす職人。槍の腕前と、槍を鍛える腕前の両方から「神槍のツァイ」と呼ばれる。

既出の両国主要人物

ハイランド王国

ルカ・ブライト

ハイランド王国の皇子。都市同盟との休戦協定に不満を持っている。

ラウド

主人公とジョウイが所属していたハイランド王国少年兵部隊の隊長。

ジョウストン都市同盟

フリック

ミューズ市の傭兵隊の副隊長。トラン共和国、戦士の村出身。

ビクトール

傭兵隊の隊長。ノースウィンドゥ市の出身。フリックとはくされ縁。

大変革をとげた戦争イベント、および新システム

数千もの人間を指揮して戦うという、通常のRPGではあまり見られない「戦争イベント」は、前作でもかなりドラマチックで好評を博した。

今作では、その戦争イベントが大幅にパワーアップして、さらに興奮できそうだ。

SLG風でドラマチックな戦争イベント

前作の戦争イベントは、ドラマチックではあったが、システム的にはジャンケンのようなものだった。それに対し『Ⅱ』の戦争イベントは、まるで戦略シミュレーションのような本格的な仕上がりになった。

↑戦闘中にもイベントが多く、さらにドラマチックなものになっている

新戦争イベントのルール

部隊にカーソルを合わせて決定すると、移動範囲が表示される。移動先を決定すると、部隊が移動。移動後、攻撃できる範囲内に敵がいた場合には、敵の部隊にカーソルが移動。攻撃したい部隊を選ぶと攻撃する。このようにして味方部隊がすべて行動すると、相手の番になる。

新戦争イベントのコンセプト

1. 戦いの中でのイベントを再現
2. キャラの特性を引き出す
3. 初心者でも楽しめる

1 戦いの中でのイベントを再現

戦争イベントは、ただ戦うためではなく、戦いの中でのドラマを描くという目的のためにも存在している。

戦争中、特定の局面になるとイベントが発生する。イベントが発生すると、セリフウインドウが表示され、キャラクタ間で会話などが交わされる。前作でも戦争突入前に敵との会話などがあったが、さらにバリエーションは豊富だ。

↑敵部隊が傭兵隊の砦に接近。ソロン・ジーが功をあせる

↑シードがソロン・ジーに賛同する。好戦的なシードらしい

↑あくまで冷静なクルガン。三者三様の性格が見てとれる

↑ビクトールは前作でもこういうことが得意なキャラだった

↑傭兵軍の持つ火炎槍の威力にあわてるシード。こんなイベントがいっぱい

2 キャラの特性を引き出す

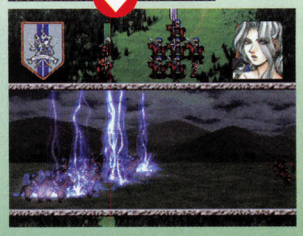
ひとつの部隊は、前作同様3人（1人の主将と2人の副将）で構成される。主将のキャラクタによって部隊の特性が変化し、副将によって能力が付加される。キャラクタはそれぞれ特殊能力を持ち、そのキャラクタが配置された部隊に特殊能力を持たせる。

1チームは3人まで

↑副将の有無で部隊の強さも違ってしまうので、仲間は多いほうがいい

↑紋章師のジーンが指揮する部隊は、やはり魔法系だ

↑全員が「魔法、構え!!」ってカンジで片手を挙げる



↑すると敵の部隊が魔法でズバーッ!!

3 初心者でも楽しめる

本格的になった戦争イベントだが、シミュレーション初心者は、とまどってしまうかもしれない。

そんな人のために、システムはできるだけ簡略化。さらに、軍師であるアップルに操作の説明を聞いたり、操作をアップルに任せたりということもできる。また、進め方によっては戦争自体の回避も可能らしい。

作戦を確認したり

↑戦争突入前に、アップルが理由とか目的とか作戦を説明してくれる

操作を教わったり

↑戦争中も、戦況に応じたアドバイスをしてくれる場合がある

戦況を知ったり

↑操作がわからなくなったら、いつでも確認することができる

おまかせすることも

↑戦争の指揮をすべて任せることも可能。それでもクリアできるらしい

料理システムで回復アイテムを作成

ついに「料理システム」の詳細が判明。料理はコックに材料とレシピを渡せば作ることができ、回復アイテムとして使用できる。さらに「料理勝負」というイベントも発生する。

ハイ・ヨー

料理人。本拠地を構えた主人公のもとに押しかけ、勝手に料理番の職に居座る。陽気ですべてに楽天的。

料理勝負の画面。デザートのレシピを選択中

勝負中、ボタン連打で少しだけスピードアップできる

勝負に勝てば新しいレシピが手に入るのだが…。これでは厳しいか？

各地で交易品を売買して大儲け

交易所で安く売られている交易品を探して、高値で買い取ってくれる別の交易所で売れば差額を儲けることができる。効率的な交易ルートを見つけよう。

まずは、各地にある交易所のカウンターへ

ひいらぎの実を買う。日用品のほかにも、骨董品や香辛料などが売買できる

今度は売る。交易品は、その時の在庫の数などによって価格が変動するぞ

ゴードン

交易商、ゴードン商会の長。軌道に乗ってきた商会を息子に継がせ、新天地へ商売を拡げようと考えている。

『幻想Ⅱ』シナリオ兼ディレクター 村山吉隆氏の 幻想Ⅱ制作日誌

タイトル：レゲエ水滸伝

ゲームにおいて、"音楽"のはたす役割はあまりに大きい。

BGM・効果音が入る前と後では、本当に同じゲームかと思えるぐらい"楽しさ"に差がある。

時には、ストーリーやシステムが添え物ではないのか？と嫉妬を感じるほどだ。

＊　＊　＊

『幻想水滸伝Ⅱ』のサウンドは、前作に引き続き東野美紀さんにお願いしている。

今回は、ワルシャワでの録音を敢行するなど、前回以上にリキの入っているところを語ってもらいましょう。

（内線電話をかけて来てもらう）

村山（以下、村）「ワルシャワはどうでした？」

イラスト：津嘉田道彦（『幻想Ⅱ』背景デザイナー）

東野（以下、東）「録音は楽しかったですよ。トラブルとかもあったけど。あと、気温-40度だって聞いてたのに、行ったら日本よりもあったかいぐらいでした。」

村「『幻想Ⅱ』は前作と、音楽の方向ってちがってきてます？」

東「そうですね、中世ヨーロッパあたりの音楽がふえてますね、街によってスペイン、イギリス、フランスの古い音楽から、ちょっと和風、中華風の入った民族っぽいのまで、文化ごちゃまぜです。」

村「世界観のほうが、"なんでもあり"ですからね。」

東「あ、そうだ！それで、おねがいがあるんですよ。次は『アフリカン』が使えるような場所をつくってもらえませんか？」

ウムム…。お話は現在、赤月帝国から都市同盟へと北上中。このまま行くと次回作は、雪国の話になるのではとウワサされているのだが…。

村「じゃあ…、いずれは南の島へ!!」

東「いいですね!!　キューバ、レゲエ、アフリカなんかやってみたいです!!　でも、お話のつながりは？」

村「だいじょうぶ!!　赤月帝国も都市同盟も実は南半球にあって、北へ行けば行くほど暖かいというのは!!」

東「……。」

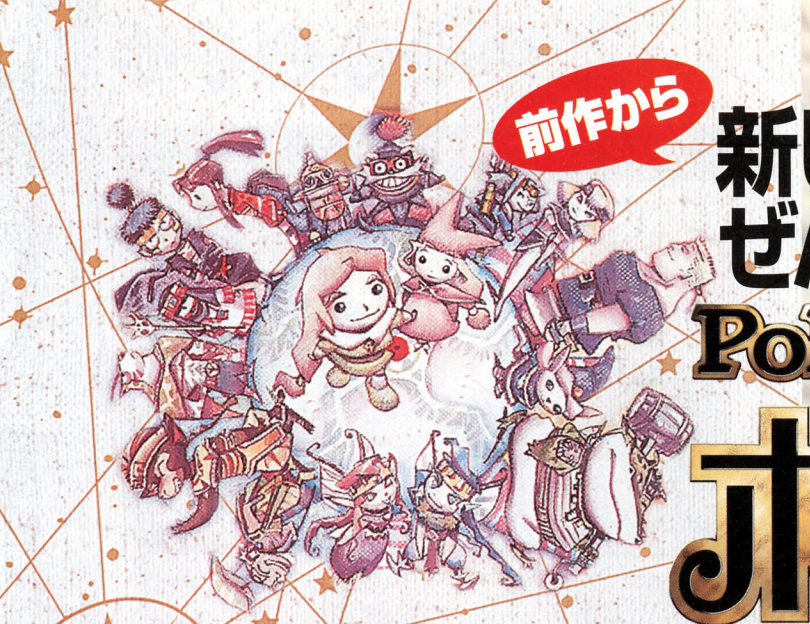
村山氏プロフィール&近況

北海道出身、29歳。プログラマーとして入社したが、今はお話を書く毎日。

突如、ヤクザ映画にハマる。毎晩「仁義なき戦い」を30分ずつ鑑賞中（一度に全部見るほど時間がない）。

『幻想Ⅱ』に関する質問、ストーリー予想、熱い気持ちなどを募集しております。

<投稿のあて先>〒136-8603　東京都江東区新木場1-6-26 TIM プレイステーションマガジン編集部「幻想水滸伝Ⅱ研究ルーム」係



前作から

新しくなったところをぜんぶ見せちゃいます

PoPoRoGue ポポロクロー

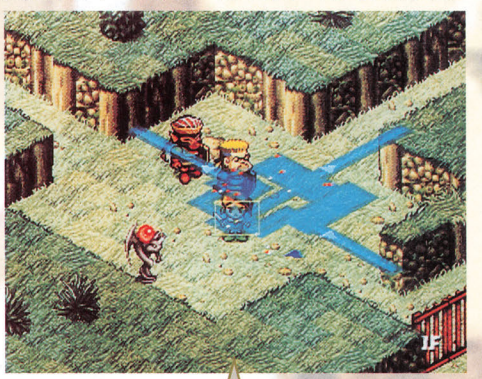
ピエトロ王子の活躍を描く、ほのぼのRPG『ポポロクロイス物語』の続編。今回は、前作から新しく変わり、さらにおもしろくなったところをあますところなく紹介していくぞ。

RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	1~15ブロック	1人専用	CD1枚
	11月26日発売予定 5800円			
	DUAL SHOCK(アナログ操作/振動)対応			

ここが新しい

物語が進むにつれ形を変えて広がる 夢幻フィールド

今回、町と町をつなぐフィールドやダンジョンは、「夢幻フィールド」と呼ばれる迷路状の世界で作られている。夢幻フィールドは、物語が進むにつれて、新しい道ができたり、通路と部屋のつながりが変わる不思議な場所。入るたびにフィールドの形と大きさが変化し、探索できる場所が増えていくのだ。今回の冒険の舞台は、この夢幻フィールドがメインとなるぞ。



夢幻フィールドは、基本的に部屋と通路で構成される。また、森や洞窟、海底やお城などさまざまなフィールドがある

フィールド内の探索に役立つ ヒントの書かれた立て札

夢幻フィールドのなかは、複雑な迷路。おまけに形も変わるから迷いやすい。でも、フィールドのあっちこっちには、近道やモンスターに対する注意など、さまざまなヒントが書かれた立て札があるので安心だ。

立て札をちゃんと読めば、冒険の危険も回避しやすいぞ

フィールドの変化がわかる 新情報満載の伝言板

一度探索した夢幻フィールドに新しい道ができたり、探索できる場所が増えると、町にある伝言板にその情報が掲載される。つまり、これを読むと、もう一度フィールドに戻ってみたくなるというわけ。探険好きにはタマラナイ内容になったのだ。

各町にある伝言板には、フィールドの変化した内容が、随時書き込まれていく

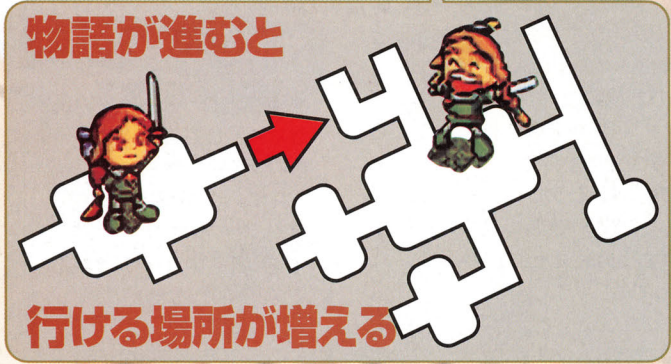
伝言板には…

◎怪しげな機械の城側に地下深くへ潜る洞窟の入口が現れた…。

◎やっぱり黄色い扉の先の地下には秘密があった。

◎光の扉の先には宝物だらけの洞窟があるらしい…。

物語が進むと 行ける場所が増える



©Sony Computer Entertainment Inc./YOHSUKE TAMORI

ここが新しい

アイテム集めなど、ヤリ込み心をくすぐる 何でも記録に残せる手帳

前作でも、おみやげ集めやモンスター図鑑の完成など、やり込む楽しさはあった。だが今回は、それがさらに充実。なんでも記録に残せるピエトロ手帳のおかげで、集め、記録する楽しさがさらに増えたのだ。では、そのピエトロ手帳の中身をちょっとだけお見せしよう。

王子が持つピエトロ手帳の中には、いろんな記録用紙がはさまっているのだ

モンスターを倒すたびに情報が増える モンスター図鑑

前作も登場のモンスター図鑑は、相手を倒すと、HPや持っているアイテムなどの情報が少しずつ書き込まれていく。でも、今回は完成させるのはちょっと大変。ページを完成させるために倒さねばならないモンスターの数が前作よりも増えたのだ。

モンスターを倒すと情報が書き込まれる

戦闘に勝つごとに倒したモンスターのページが完成していく。ページを完成させるためには、そのモンスターを15体ほど倒さねばならない

どれだけの場所を探索したかがわかる 夢幻フィールド帳

各地に30ヵ所以上も存在する夢幻フィールド。夢幻フィールド帳には、その各フィールドをどれだけくまなく探索したかが、パーセンテージで表示される。100%を目指し、すみずみまで探険だ。

夢幻フィールドのすべての道と場所を調べよう

手に入れたアイテムの名前が残せる アイテム帳

冒険の中では、剣などの武具や、腕輪などのアクセサリー、その他さまざまなアイテムが登場する。その数、なんと500種類以上。アイテム帳には、一度手に入れたアイテムの名前が自動で記録されていくのだ。

種類ごとに名前が記される。すべての空欄が埋まるかな

スタンプを集めるとアイテムがもらえる スタビンカード

とある町で手に入れるスタビンカード。これは、スタンプとビンゴを楽しんじゃうカード。夢幻フィールドなど世界各地に設置されたスタンプ台で、カードにスタンプを集めていくゲームなのだ。押したスタンプが、縦横斜めの一直線に並んだらビンゴ。ビンゴの数によって、超レアなアイテムがもらえるぞ。

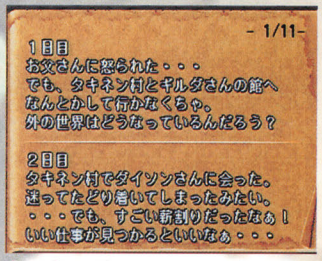
スタンプ台を探して

ビンゴを狙え!

各地には番号のついたスタンプ台がある。そこでスタンプをカードに押して、ビンゴを楽しむのだ

イベントごとに冒険の内容がつづられる ピエトロ日記

今回は、イベントを経験する楽しみも増えた。なんと、セーブするごとに、それまでに経験した冒険がピエトロの日記として書き込まれていくのだ。日記はいつでも読むことが可能。これは、いい思い出となるだけでなく、つぎに何をやればいいのかがわかるヒントになるよね。



しばらくゲームをできなかったときなどの後でも、どこまでやったかがわかる

前作のセーブデータを持っていれば おみやげが復活!!

前作のセーブデータを残している人にうれしいおしらせ！　前作の冒険で集めたおみやげが、今作でも部屋に飾れるのだ。2年前の大冒険の中で買い集めた各地のおみやげの品々が、思い出とともに蘇るぞ。ちなみに、今回もおみやげ集めは健在だぞ。

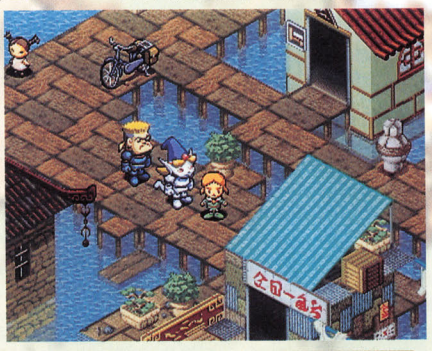
秘密の部屋へ通じる階段の下で、前作のセーブデータをロードすると…

おみやげ置場に、前作で集めたおみやげが復活。いくつ覚えているかな？

ここが新しい

好きな仲間を雇って冒険に旅立つ 傭兵システム

今回、ピエトロの冒険のお供をするのは、傭兵のみなさん。剣の達人や魔法の得意な人などいろんな人がいる。傭兵という堅いイメージよりも、友達みたいな頼もしい人たちだ。彼らといっしょにフィールドを探険し、敵と戦っていくのだ。彼らを雇うには傭兵所でお金を払えばOK。雇える傭兵は2人まで。だれを雇うかはプレイヤー次第。気の合う仲間と冒険に出かけよう。



お金を払って雇った傭兵は、傭兵所に返すときに元気であれば、支払ったお金を戻してくれる。また、雇ったり、解雇したりは、いつでも自由にできるぞ

傭兵におみやげを渡すことで 魔法や必殺技を習得

傭兵はいっしょに戦うことで経験を積み、レベルアップしていく。それにともない、魔法や必殺技を覚えていく。それに加え、魔法書や秘伝書と呼ばれるアイテムを彼らにおみやげとしてあげると、そこに記された魔法や必殺技を身につけることもできるのだ。

傭兵の特性にあった魔法や必殺技を覚えさせ、より強くしていくのだ

使わない傭兵は探索に出して 経験値やお金を稼がす

ピエトロが冒険に出ている間は、傭兵所に残った傭兵はレベルアップしない。でも、そのなかの2人を選んで、フィールド探索に出すと、自分たちで冒険をして、お金やアイテム、そして経験値を稼いでくるのだ。

育成ゲームのように、傭兵を育てる楽しみもあるぞ

腕に覚えのある人と出会うことで 傭兵所のメンバーが増える

傭兵所に登録された傭兵は、最初は2人しかいない。でも、冒険を続ける中で、腕自慢の傭兵志願の人に出会うと、イベントが発生。その人が傭兵所に登録され、雇えるキャラが増えるのだ。登場する傭兵の数は最大で18人。なかには出会いにくい人もいるので、彼らを探す楽しみもあるというわけだ。

いろんな街にいる傭兵志願の人たち。彼らと出会うことで、雇える傭兵の数が増えていくのだ

傭兵のみなさん

ここが新しい

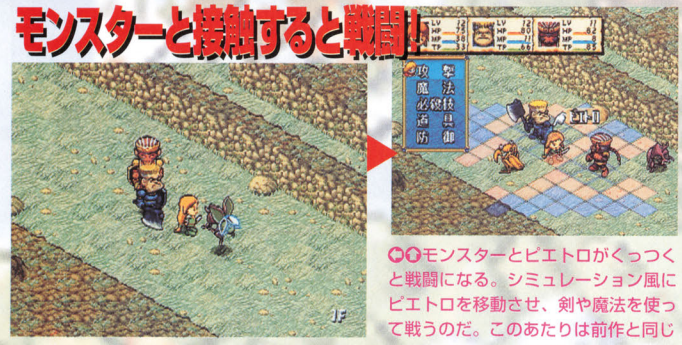
敵や傭兵がそれぞれ考えて戦う 戦闘システム

前作ではフィールド上に敵は見えず、歩いていると突然戦闘になった。しかし今回は、戦闘の舞台となる夢幻フィールドでは、モンスターが目に見える姿で徘徊している。そして、ピエトロたちがそばを通ると近づいてきて、接触すると戦闘になるのだ。だから、敵を避けて通ったりすることもできるぞ。

モンスターのいる場所がわかる

➡モンスターは夢幻フィールドに住んでおり、ピエトロが近づくと狡猾に迫ってくる。でも、ピエトロの方が強ければ、敵はコソコソと逃げまどい、隅に隠れたりするのだ

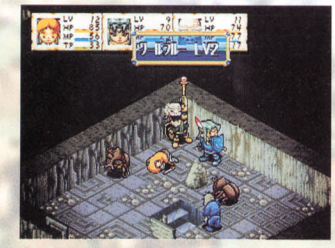
モンスターと接触すると戦闘！



➡➡モンスターとピエトロがくっつくと戦闘になる。シミュレーション風にピエトロを移動させ、剣や魔法を使って戦うのだ。このあたりは前作と同じ

傭兵には最初に指示を与えるだけ 傭兵は自動で戦う

ピエトロをサポートする傭兵は、自動で戦ってくれる。プレイヤーはあらかじめ、傭兵に簡単な戦闘方法を指示しておけばいい。すると、その指示にそって自分で移動、攻撃していくのだ。物語中盤からは、プレイヤーが操作することもできるぞ。



↑戦闘では、ピエトロだけを動かすのだ

傭兵に細かく指示

↑戦闘方法の指示内容は多彩で、個別に指示をあたえる。いろんな戦い方が可能

指示が気にいらないと…

↑傭兵の性格や戦法に合わない指示だと戦闘中に指示を変えてくれと言うことも

新魔法は威力も見た目もパワーアップ ド派手な演出の戦闘

前回の冒険から2年もたったせいか、ピエトロはせっかく覚えた魔法を忘れちゃっている。でも、冒険が進むにつれ、その魔法を思い出したり、さらにスゴイ魔法を習得するのだ。

➡炎でモンスターを燃やすなんてのはまだ序の口

↑炎でできた火の鳥を召喚（？）して戦闘不能になった仲間を復活させるのだ

ハデハデの魔法シーン

↑竜を呼び出しての攻撃！　竜の血をひくピエトロにふさわしい魔法だね

これからピエトロ王子が冒険する 新しい町をちょっと紹介

ポポロクロイス王国が運び込まれた夢幻世界では、前作では見たことも聞いたこともなかった変わった世界がいくつも登場する。ここでは、序盤に訪れるそんな不思議な町を少しだけ紹介しよう。

➡序盤の世界マップ。ここ以外にもいろんな世界が…

新ガミガミ魔王城

➡ご存じガミガミ魔王の城。少し豪華になったぞ

トンクウ

↑港があり、2大デパートが対立する商業の盛んな町。中国っぽいかな

ガバス

↑町全体がタワーの歓楽都市。カジノでいろんなゲームが楽しめそうだね

コロモック

➡水に飢えた砂漠の町。モンスターの格闘が盛ん

ついにROM入手! 情報最速掲載

エクソダスギルティー

過去編 & 現代編

プロローグ一挙公開

アドベンチャー	イマディオ／アーベル	2ブロック	1人専用	枚数未定
	11月26日発売予定 5800円			
	対応周辺機器未定			

3つの時代をザッピングしながら進むこのゲーム。今回はついに入手した最新ROMから、過去編、現代編のプロローグを紹介する。

過去編 平和な集落、ウル・アークを突如襲った危機

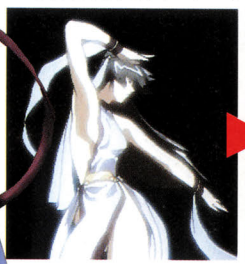
アーレス

過去編の主人公。大地の剣士の名で知られる、18歳の青年。幼い頃に両親と別れ、マーサに育てられた。正義感が強く、一本気な性格。

アーレスの故郷、平和な集落ウル・アーク。神の唄の称号を持つマーサは、民の前で舞を披露していた。そこへ炎の神官フレアが登場し、マーサに神のいけにえとなることを要求してきた。アーレスは逆上したが、マーサに制止される。

炎の神官、フレア

神の代行者として、民を統治する4神官の1人。顔を包帯で覆っているのは、昔、人間に醜い傷をつけられたからだと言われている。そのためか、人間に対しては容赦がなく、神の意志を受けては各地の村に天災を引き起こしているという。



❶❷❸マーサは、舞を通じて、神の声を民に伝えることができる。その舞の途中で、炎に包まれてあらわれるフレア。いけにえになることを拒んだマーサはフレアの攻撃を受け瀕死の重傷を負ってしまう

民を苦しめるのが神の意志なのか？

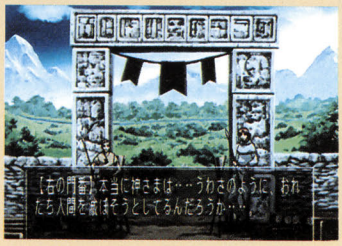
フレアの襲撃から3日後、再び彼女が村に現れるのを恐れて、集落の人は続々と別の村へ移っていく。それは村の長であるマーサがすすめたことだった。アーレスは、民を苦しめるだけの神官の行動に怒りを覚える。

❹家でふせっているマーサがアーレスに語りかける

聖なる印とは？

マーサは誰にも話していないが、彼女の体には聖なる印と呼ばれる紋章がある。この印を持っていることと、フレアに命を狙われたことは関係があると思われる。この事件以前に、もう1人の聖なる印の持ち主であるウィルが住むブレン・アークも神官ウィンディとフレアの襲撃を受けているのだ。

❺胸に見えるのが聖なる印だ



❻神の怒りに触れた集落は滅びるといわれる

マーサの命はもう長くない!?

マーサは自分の命が長くないことをアーレスに告げ、もう1人の神の唄、ウィルへの伝言をたくす。アーレスは側を離れたくないと拒むが、永遠の平和を神と契約しようとした英雄アブラームの遺志を継ぎなさい、とマーサに説得され、ウィルに会うことを決意する。重傷の身で気丈にも見送りに立つマーサを背に、独りアーレスは旅立つ。

決意を胸に旅立つアーレス

©Abel Inc.All Rights Reserved.

現代編 南ヨーロッパで発見された遺跡に宝の匂い？

真道カスミ

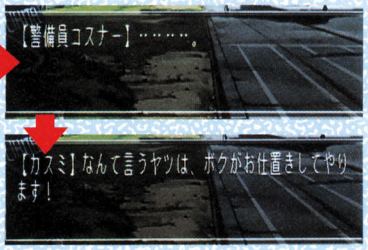
現代編の主人公。表の顔は18歳の高校生、裏の顔は業界トップレベルのトレジャーハンター。金にならないことはしないという性格。

とある遺跡に潜入したカスミだが、宝は持ち去られていた

南ヨーロッパで発見された遺跡が、旧約聖書に書かれた「さだめの地」に関係していると感じたカスミ。遺跡発掘チームのリーダーが幼なじみのお姉さんであることを利用して、遺跡にいち早く接近することに成功した。

表面上は観光が目的のカスミ

観光目的として遺跡に近づくが、うっかり普通の高校生は知らないような専門知識を口に出してしまうこともあるようだ。



正体を隠し、調査隊と合流

遺跡のある南ヨーロッパに到着したカスミは、さっそく発掘現場へと向かった。飛行場付近で幼なじみのお姉さん、レイナと合流する。ここでも専門的な知識を披露してしまうが、幸いレイナはまったく怪しんでいない様子。そしてカスミは発掘現場の側に建てられた居住区に案内される。

飛行場までカスミを迎えにきたレイナ

レイナの部下、ワッツと出会う。ワッツはレイナに憧れている様子

カスミの部屋はまさに急造。でも、許婚のアイが掃除してくれたおかげで、意外と快適

許婚と劇的(？)な再会

レイナの案内で自室に通されたカスミは、部屋の外で誰かが立ち聞きしていることに気づく。同業者だと思って相手を投げ飛ばすが、その正体は許婚のアイだった。

楯アイ

カスミの幼なじみで許婚。カスミの記憶では家庭的で物静かな子という印象だったが、再会してみたらはねっかえりになっており、カスミを落胆させる。

調査隊のメンバー構成

大学で考古学などを教えるレイナがリーダーとなり、多数の部下を使って発掘をおこなっている。その中には現地で雇った人もいるということで、正確な規模は不明。

楯レイナ

発掘チームを1人で指揮する才女。アメリカ暮らしが長かったせいで、日本語と英語が混じった変な言葉を話す。遺跡を荒らすトレジャーハンターが嫌い。

ワッツ

レイナを慕う優男。カスミの指導で手柄を立てていくが…

ベルマー

今回の発掘で助教授への昇進を狙う、野心あふれる男

さっそく遺跡周辺を調査開始

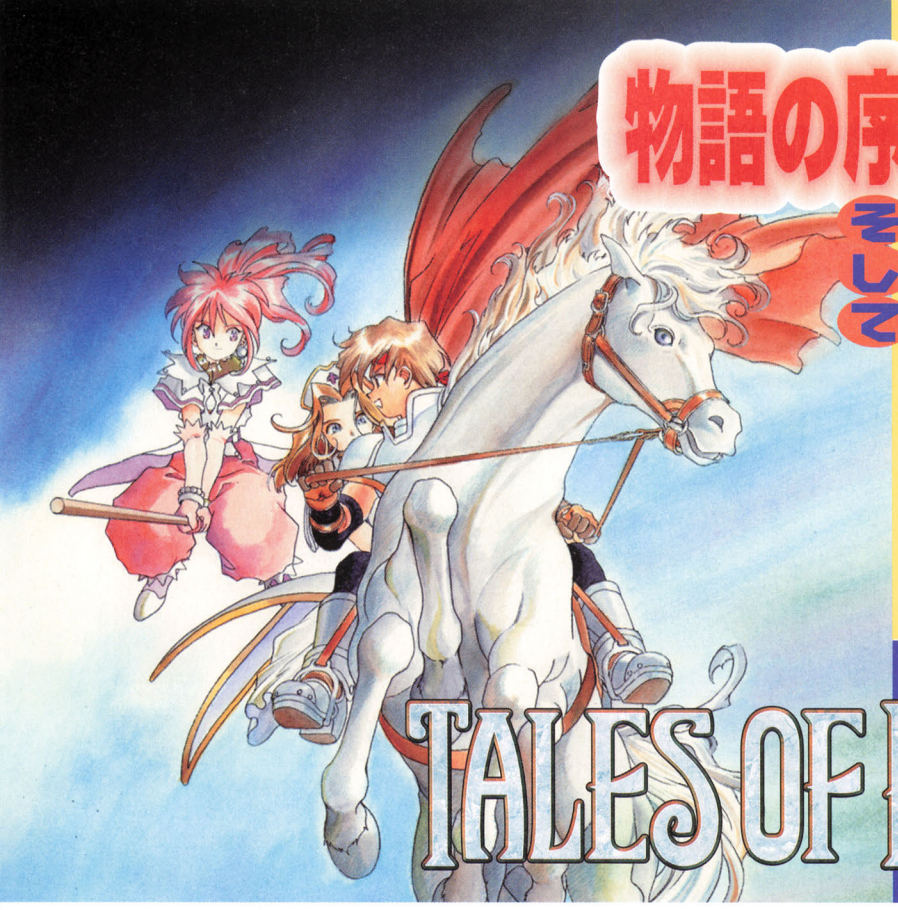
アイやレイナと別れたカスミは、トレジャーハンター用の装備を身につけ、単身で遺跡周辺をひと通り探索して周る。その後、レイナと共に遺跡の中を調査。その結果、やはりここにはお宝があるという、自分の考えに確信を抱いたのだった。

カスミは、この地域こそモーゼが神に十戒を与えられた場所だと考えている。その考えは当たっているのか…？

ここは紀元前から墓地だったとか

物語の序盤が見えてきた！

そして声優発表!!



SFCからのリニューアル移植ということで、さらにグラフィックの進化が見られる今作。気になる序盤のイベントや最初の村など、シナリオの冒頭部分がちょっとずつ明らかになってきたぞ。さらに、各キャラクタを担当する豪華声優陣も発表された!!

RPG	ナムコ	ブロック数未定	1人専用	CD1枚
	12月23日発売予定 5800円			
	DUAL SHOCK（振動）対応			

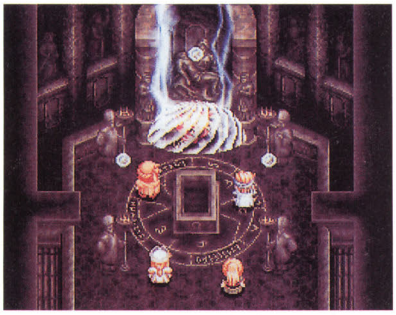
テイルズ　オブ　ファンタジア

TALES OF PHANTASIA®

序盤のイベントや村が初お目見え

まずは、オープニング後にはじまる冒頭のイベントを公開。この場面の前にダオスが強力魔術「インディグネイション」で倒され時間転移をするシーンがあり、これはその続きとなる。

❶ダオスの転移先に先回りしている謎の勇者たち



❶何も知らずに、のこのこと現れるダオス。画面効果はSFC版をはるかに凌駕

❶先回りされていたことに気づき驚愕するダオス。こいつら、強いぞ!!

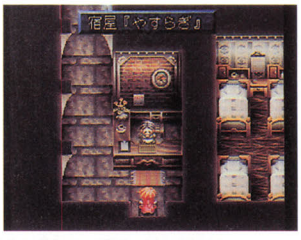
❶なすすべもないダオス。封印したのはトリニクス・D・モリスンという男

❶使命を終えたなその勇者たち。そして物語はどうなる？

最初の村トーティス

ゲーム本編は、主人公の生まれた村であるトーティスの村からはじまる。村には、クレスの実家のほか、父親が経営する道場や、おさななじみのチェスターの家、それに、教会や各種のお店などがそろっている。

❶村の中央に川が流れ、橋がかかっている。こんな平和な風景なのに…



❶つくり自体はSFC版と同じだけど、絵はよりキレイに

フィールドで新発見！

全体的にグラフィックなどのリニューアルがはかられているPS版。開発者の気合が伝わってくるところだが、そんなリニューアルされたグラフィックのなかでも、もっとも大きな変化が認められるのが、ポリゴンで表現されたフィールド画面。

フィールド画面自体は前回の記事でも掲載したが、今回入手したものは、手前の風景が透けているもの。どんなアングルでも主人公の姿を見失わないための工夫だ。

山が透けてる！

❶へんにポリゴンが途切れたりということもなく、自然に透けている

©藤島康介／㈱ナムコ　※画面は開発中のものです。

PS版のキャスティングを各キャラとともに大公開

SFC版もよくしゃべるゲームという印象だったが、PS版はさらにしゃべり倒しまくるということだ。そのPS版の声優陣がついに発表されたぞ。

さらに派手になった各キャラ固有の技も併せて紹介するぞ

クレス=アルベイン
草尾 毅さん

主人公クレスは、道場を経営する父親を持つだけあって、強力な剣技を使うことができる。

そんなクレスの声を担当するのは草尾毅さん。元気いっぱいのキャラクタを演じるのが得意だ。

<おもな出演作品>
- ドラゴンボールGT／トランクス
- スラムダンク／桜木花道
- 少女革命ウテナ／西園寺莢一

必殺の剣技!!

跳躍とともに下から上へ斬り上げ、返す刀で上から斬り下ろす技

相手の懐に飛び込み蹴りを2発入れたあと突きを繰り出す技

気合を入れて剣を振りかぶり、雷を起こして敵の頭上に落とす技

アーチェ=クライン
かない みかさん

おてんばな魔法少女、アーチェの声を演じるのは、まさに雰囲気ピッタリのかないみかさん。

<おもな出演作品>
- 忍ペンまん丸／乱子
- ポケットモンスター／プリン

ファイアボール

ひらがなで「ふぁいあぼーる」という感じの声

呪文を詠唱中。この間はスキだらけなので援護してあげよう

アーチェが生み出した数個の火の玉が、敵めがけて飛んでいく

クラース=F=レスター
井上 和彦さん

普通の人間には使えない魔術と同等の力を手にするため、精霊の研究を進めていたクラース。彼は、精霊を召喚して敵を攻撃することができるぞ。固有技の画面効果がもっとも派手なキャラクタかも。

シブい外見に合ったカッコイイ声を担当するのは、井上和彦さん。

<おもな出演作品>
- キャンディ・キャンディ／アンソニー
- サイボーグ009／島村ジョー
- 美味しんぼ／山岡士郎

炎の精霊 イフリート

上の精霊はシルフ。右の連続写真は、強力な精霊イフリートだ

ミント=アドネード
岩男 潤子さん

見るからにかよわい乙女、といった感じのミント。見た目の通り、直接攻撃は期待できない。しかし、母から受け継いだ法術の力を使って、ダメージやステータス異常からの回復などの治癒系呪文や、味方のステータスを変化させる攻撃補助系の呪文を唱えることができる。そんなミントの声は、岩男潤子さんが担当。

<おもな出演作品>
- マクロス7／サリー
- 新世紀エヴァンゲリオン／洞木ヒカリ
- カードキャプターさくら／大道寺知世

魔術書を入手することで覚えるアーチェの魔術などと違い、ミントの法術は、レベルアップすることで自然に覚えていく

ファーストエイド

回復呪文は何にも増して重要な呪文。パーティの援護役として、大活躍してくれるぞ

そのほかのキャスティング

ほかにも、登場キャラすべてのキャスティングが決定している。今はまだ紹介できないが、女の子の新キャラがもう1人登場予定だ。

チェスター=バークライト
伊藤 健太郎さん

<おもな出演作品>
- イニシャルD／文太
- カウボーイビバップ／ジェット

ナレーション
石塚 運昇さん

<おもな出演作品>
- 超者ライディーン／鷲崎飛翔
- 烈火の炎／南尾

ダオス
塩沢 兼人さん

<おもな出演作品>
- 北斗の拳／レイ
- 機動戦士ガンダム／マ=クベ

対戦プレイの楽しさはシリーズ最高！

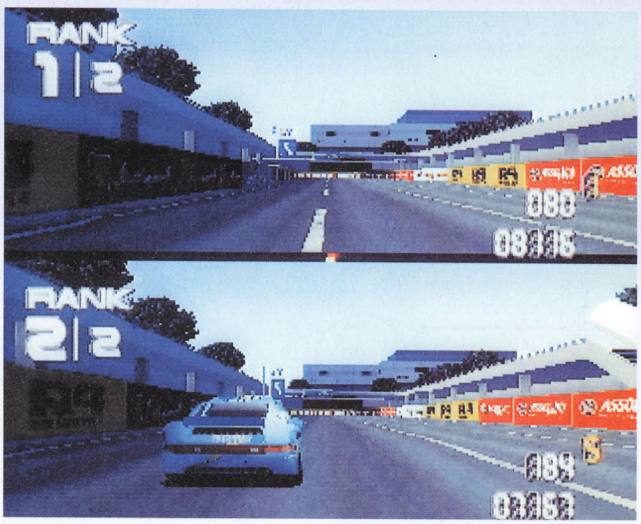
R4™
RIDGE RACER TYPE 4

グランプリモード以外に、対戦モードが発覚した。通信対戦と画面分割対戦を備え、アーケード並の興奮が味わえる。

レース	ナムコ	1ブロック	2人同時※	枚数未定
	12月3日発売予定 5800円			
	ジョグコン、ネジコン、DUAL SHOCK（振動）、対戦ケーブル対応			

通信対戦と画面分割対戦でバトル！

『R4』の2P対戦は、『リッジレーサーレボリューション』で評価された、PSとモニターを対戦ケーブルで2台接続する通信対戦と、シリーズ初となる画面分割対戦の2種類を用意する。しかも両機能を同時に選択することもできるので、2台を接続して画面分割すれば、最大で4人同時プレイができる。



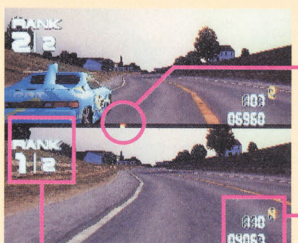
画面分割はシリーズ初。1P画面に見劣りしないグラフィックだ

やっぱり登場！ 永瀬麗子

お待ちかね、永瀬麗子嬢のビジュアルが到着した。「リアルレーシング　ルーツ'99」のマークをデザインしたコスチュームが、彼女の美しさを際立たせている。例によってオープニングムービーに登場する模様だ。

髪の毛のマッピングが凄すぎる麗子の横顔。ちょっと若くなった？

分割対戦画面は見やすさが特徴



画面を分割するラインを利用し、全コース上の現在位置や相手との差を表示する。

スピード、タコ、選択ギアを表示。デジタル式のタコメーターは慣れが必要。

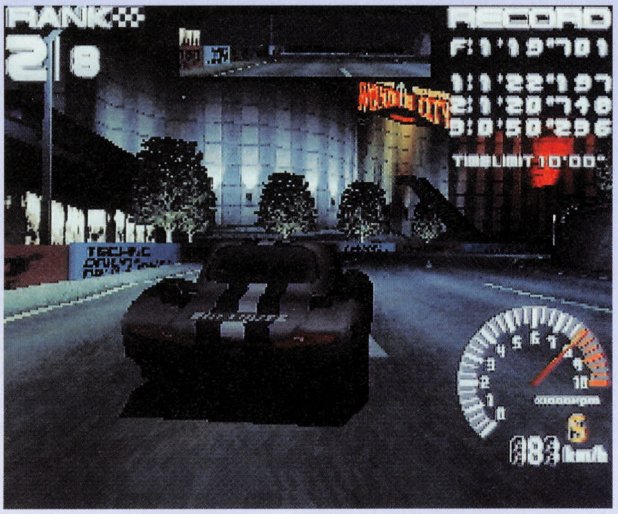
現在の順位を表示。通信ケーブルを利用しての通信対戦と画面分割対戦を併用すれば、最大4台まで同時に走行させることができる。

※PS、モニター2台を通信でつないで画面分割対戦をすれば4人同時

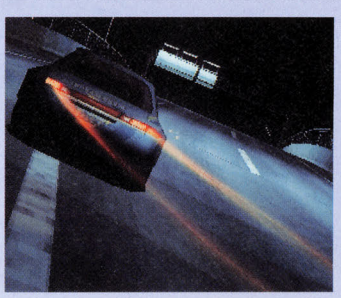
©（株）ナムコ

背景の描き込みがあらためてわかるナイトレース

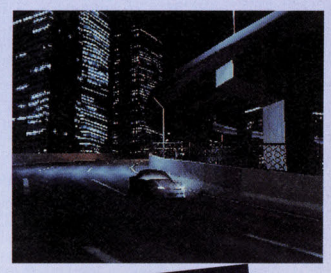
今回は夜間コースを紹介。暗闇に一筋流れるテールランプの残像が雰囲気を出しているが、注目したいのは背景の描き込み。明かりが灯るビルの窓の細かな描写や、暗くても遠くの風景が見えている点など、夜間レースならではの見所が盛り込まれている。デモではボディへのライトの映り込みが美しい。



コースの先の方が見えにくいが、明るい場所はちゃんと見える。暗くなっても走りにくさはほとんど感じられない



流れるテールランプがナイトドライビングの雰囲気を盛り上げるデモ



ビルの窓をきちんと表現するなど、ただ画面を暗くしただけではない背景

コース上の明暗は路側灯の場所に対応する。動画で見ると、その美しさが際立つ

チームや自動車メーカーは監督/オーナーの顔で選ぶ？

グランプリモードのチーム/自動車メーカー選択画面がこれ。シーズン中の移籍はないので、他チーム/メーカーで走りたい場合は、最初からプレイしなければならない。

おなじみのメーカーも登場する

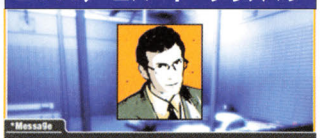
監督と面接

チーム選択画面ではガレージのグラフィックをバックに、チーム監督やオーナーが登場する。それぞれ個性的なセリフが用意され、チームの特徴がよくわからない初回のプレイでは、監督の態度で選ぶしかない？

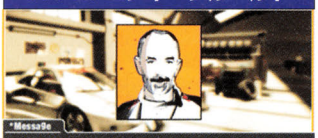
PRC/矢崎信次

MMM/ソフィ・シュパリエ

DRT/ロバート・クリスマン



RTS/エンキ・ジルベルト



TGS用ROMを体験プレイ&レビュー

TGSに出展された体験版のプレイ報告をしてみよう。まず『リッジ』シリーズの雰囲気を継承しつつ進化したグラフィックが印象的。デモ画面はもちろん、レース画面も細かく描写され、遠くの山など背景の一つ一つに存在感がある。

走行感覚は、これまでは浮遊感が強かったが、適度にグリップ感が与えられており、ドリフト時のコントロール性も良くなった。これなら初心者でも気負うことなく遊べる。

『R4』対応 反発力発生コントローラ ジョグコン

ナムコが新開発したコントローラ「ジョグコン」は、中央のジョグダイヤルが特徴。対応ソフト第1弾となる『R4』では、これを回してステアリング操作を行う。しかも電気的に反発力を発生させることができるので、コーナーがきつくなるほど重く（反発力が高く）なるなど、リアルな手応えが味わえる。12月3日発売予定で価格は未定。

ジョグダイヤルがハンドルになる

反発力はソフト側で調整可能。操作になれれば速く走れそうだ

前作のラスト「デュミナス解放」直後を描くストーリー

今作『～アフター』は、前作のラスト、デュミナス解放軍とデトロワ連邦の和平調印式の直後から始まる。和平使節団を襲った国籍不明の戦艦。それはデトロワ連邦対デュミナス、オルキス、アマティス、ラファリエス連合軍という新たな宇宙大戦の起因となる事件だった。

⇧前作でようやくつかんだ平和もつかの間。戦乱の火蓋は再び切って落とされた

ミッション4

今度は逆にデネヴァ連邦の補給艦隊を襲って、敵の補給線を断つミッション。目標はスカルゴ・ワーグ級補給艦3隻とミュグラ級補給艦4隻。途中、自軍のソルデュース級航空母艦2隻とガートヴァル級駆逐艦2隻が加勢に現れる。

⇧航空母艦と駆逐艦が援軍として登場

ミッション1

国籍不明艦による使節団襲撃の戦闘で運良く生き残った護衛艦の艦長、カイン・ディー大佐は、復帰後再びエルガウェイン級戦艦の艦長に就任。偵察任務を終了させ本隊に戻る途中、敵国デトロワのデネヴァ級偵察艦に遭遇する。

⇧偵察艦と遭遇。敵戦闘機がやっかい

ミッション5

デトロワ連邦軍にゆくてを阻まれ、デュミナス王国軍と合流することができないオルキス&アマティス連合艦隊。カイン・ディーはデトロワの艦隊を強行突破し、デュミナス軍と合流するという特殊任務を受けるが失敗してしまう。

⇧任務失敗は運命なのか…

ミッション2

ゼークトル級巡洋艦1隻とグーデフ級駆逐艦2隻に遭遇。戦闘に突入する。この戦闘ではガストーニュ級巡洋艦2隻が援軍として登場。カイン・ディーの指揮下に入る。ガストーニュ級は戦艦に匹敵する武装を誇る頼もしい戦闘艦。

⇧3対3になれば、まず負けない

前作のデータをコンバート可能

この『～アフター』は、前作のデータをメモリーカードでコンバートさせることが可能。コンバートさせた場合、ミッション5で前作の主人公が援軍に駆けつけ、失敗するはずの作戦を成功させることができて、以後のストーリーが変化。

⇧データをコンバートさせれば、前作の主人公が友軍として登場するぞ

ミッション3

友軍であるアマティス国防軍のデ・ロイト級補給艦の船団から、デトロワ連邦軍の襲撃を受けているという救援要請を受け、戦場に向かう。敵はミッション2と同じ巡洋艦1隻と駆逐艦2隻。補給艦隊を守りつつ、敵を撃破せよ。

⇧アマティス国防軍の補給船団を守れ

今明らかになる本格スペースオペラの続編の全容

オウバードフォースアフター

AUBIRDFORCE After

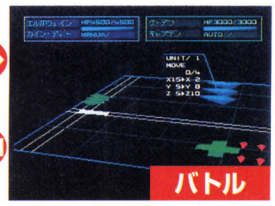
エレミア星系を舞台に再び繰り広げられる宇宙艦隊戦史『～アフター』。今回はプレイ方法などをレクチャー。

シミュレーション	バンダイ		2ブロック	1人専用	CD1枚
	10月22日発売予定	5800円			
	対応周辺機器なし				

©BANDAI

立体的なフィールドゆえのリアルなシステムとコマンド

今作も前作同様、宇宙戦艦隊を指揮し、立体的なフィールドで敵と雌雄を決する。立体的なフィールドゆえに、バトル時の移動や攻撃などが複雑そうに見えるが、理解してしまえば意外と単純。ここではミッション画面とバトル画面での主要コマンドを解説。ちなみに、バトル終了からミッション開始の間に、各パイロットの経験値を振り分けるスキルアップ画面がある。



●バトルのための準備をする。作戦会議なども

●ユニットを操作し、勝利条件を満たすべく戦う

ミッション時のコマンド解説

ミッション画面では、バトルに入る前に自分の艦隊の戦力を整理できる。特に重要なのが出撃ユニット編成。これに登録しておかないと、カイン・ディーだけで出撃することになるぞ。

●「EXIT」でバトル画面がスタートする

艦船ユニット編成

艦船ユニットは戦闘艦。キャプテンを任命することで出撃が可能になるが、戦闘艦は生産できないので、キャプテン候補に対し戦闘艦が余るようなことはまずない。艦の乗り換え時に使うぐらいか?

●艦船ユニットのキャプテンを変更したりできる

艦載機ユニット編成

艦載機ユニットとは、戦艦や航空母艦に搭載できる戦闘機隊のこと。艦載機ユニットは4種類があり、隊長となるパイロットを搭乗させることで出撃が可能になる。武装を変更することも可能だ。

●ミッションにあわせて艦載機を変更することも可能

出撃ユニット編成

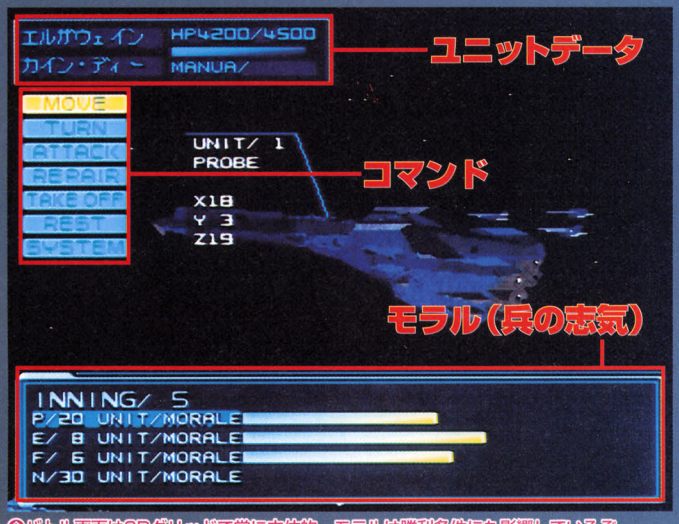
ミッションに参加させるユニットを登録するコマンド。登録しなかったユニットは待機となり、次のミッション画面になるまで参戦させることはできない。総出撃ユニット数はミッションで異なる。

●カイン以外のユニットはここで登録する必要がある

バトル時のコマンド解説

バトル画面での基本コマンドは、艦船ユニットが7で艦載機ユニットが5。艦船ユニットのみのコマンドは「REPAIR」と「TAKE OFF」。ちなみに敵や味方の位置が把握しにくい場合は「SYSTEM」の「LIST」を開くとサーチできるぞ。

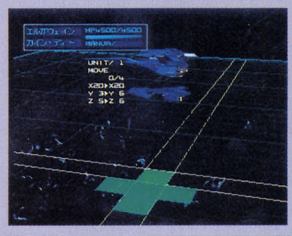
↑「SYSTEM」の「LIST」はかなり便利



↑バトル画面は3Dグリッドで常に立体的。モラルは勝利条件にも影響しているぞ

MOVE

ユニットを移動させるためのコマンド。緑のマスが移動可能範囲で、L1とL2ボタンで高さのZ軸を変更することが可能。艦載機ユニットはパイロットのスキルにより、特殊な移動も可能になる。



●Z軸の概念が重要だ

TURN

ユニットの向きを変更させるためのコマンド。1回につき90度だけ変更でき、画面の上や下に向かせることなども可能。

ATTACK

攻撃のためのコマンド。武器を選択すると射程が赤で表示され、射程範囲内に敵がいる場合は、その武器で敵を攻撃する。

REPAIR

艦船ユニットのHPを一定量回復させることができるコマンド。「MOVE」や「ATTACK」などとの併用はできない。

TAKE OFF

空母などの艦船ユニットから艦載機ユニットを発進させるコマンド。帰還させる場合は艦船ユニットの位置に戻せばOK。

REST

そのユニットの行動を終了させる、いわゆる待機コマンド。これを選ぶと次のイニングまで行動不能になるので注意。

SYSTEM

ユニット一覧や勝利条件を見ることなどができる。自軍のイニングを終了させる「END」もこのコマンド内にある。

古代文明がRPGを語り出す

エターナルチェイン

RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア	ブロック数未定	1人専用	CD1枚
	1999年1月発売予定 価格未定			
	対応周辺機器未定			

超古代の火星と地球を舞台に、3人の若者の生きざまを描くRPGが登場。神秘の扉が今開かれる…。

Tatol タトル

地球で生まれ育ち、神殿警護兵になるべく、幼い頃より人一倍修行を積んできた快活で心優しき少年。だが、15歳になったときのある事件をきっかけに、自分の出生の秘密と己れに秘められた恐るべき能力を知る。そして、巨大な宿命を背負い、火星へと旅立つ。

超古代の火星と地球を結ぶ 3人の若者の叙事詩

1万6千年前の遥かなる過去。火星と地球には人類が存在し、巨石と機械を自由に操る2大文明が隆盛を極めていた。これはその中で生きた若者たちの物語である。

●巨石文明と機械文明の対立が世界を大きく変えることに

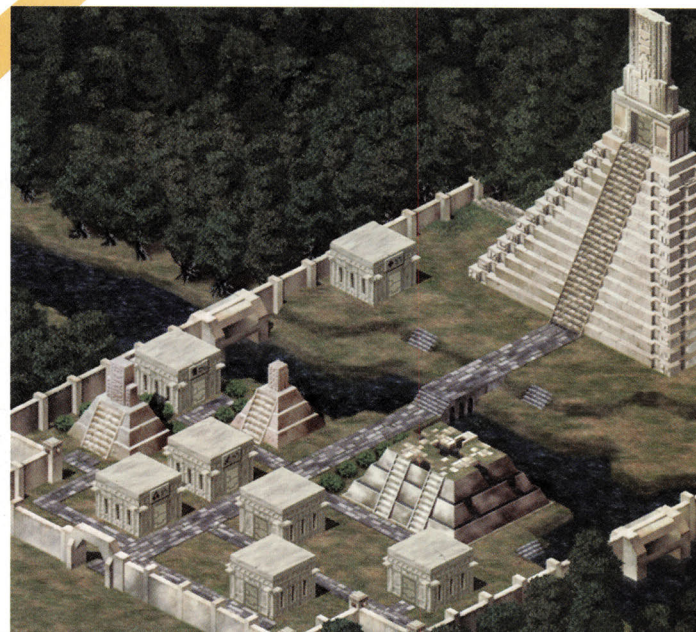
3Dポリゴンキャラが探索する 荘厳な3Dフィールド

冒険のメインとなる画面は、緻密に描かれた2Dマップ。丹念に描かれた美しい背景の中を3Dのポリゴンで作られたキャラが移動、探索していくのだ。

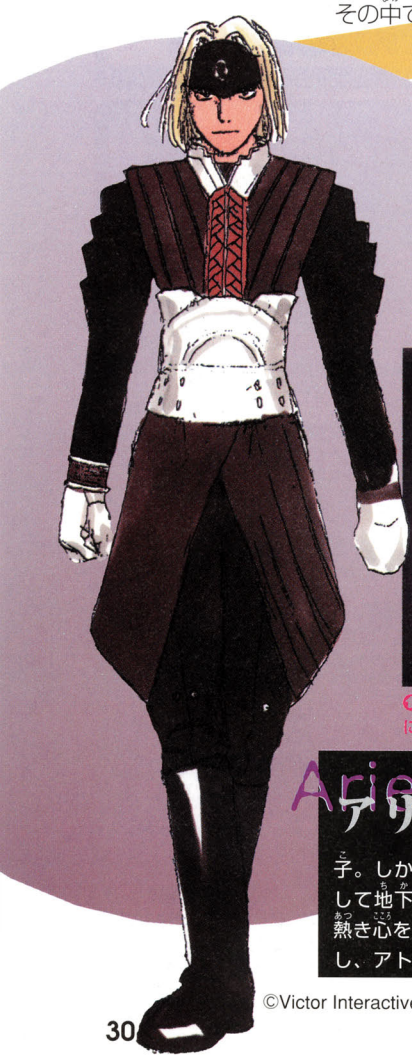
●台詞を喋っているキャラの顔は、イラストで表示される

●背景はどれも美しく描かれている

●2Dマップといえども、3Dキャラに合うよう立体的に描かれている。2Dと3Dが見事に融合しているのだ



●火星と地球、巨石文明の神殿と機械文明の都市、それらはそれぞれ趣は異なるが、古代的でありながら、どこか未来的でもある



Arisin アリーシン

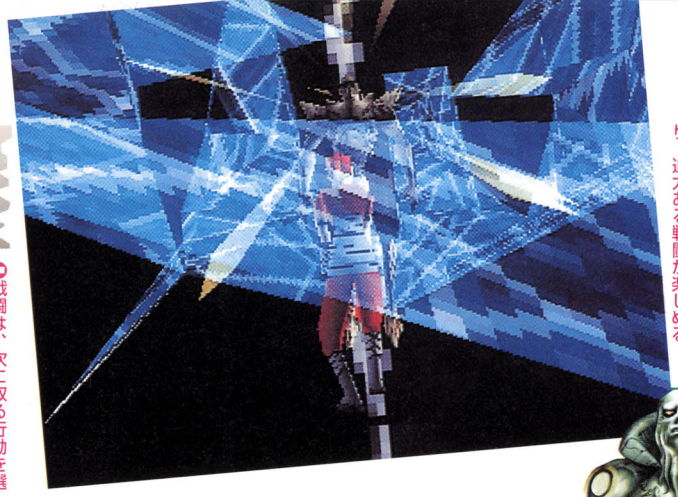
火星の機械文明の中心都市アトランディアの前皇帝の息子。しかし、そのことを知りつつも反体制派として地下活動を行う。クールながらも正義感と熱き心を持つ20歳の青年だ。クーデターを起こし、アトランディア皇帝に即位するが…。

©Victor Interactive Software Inc.／翔企画

フルポリゴンで展開する 迫力の3Dバトル

敵となるモンスターは、マップ上を徘徊しており、そばを通ると近づき、接触することで戦闘となる。戦闘は別フィールドでの完全3Dバトル。演出までもが派手なポリゴンで展開する。

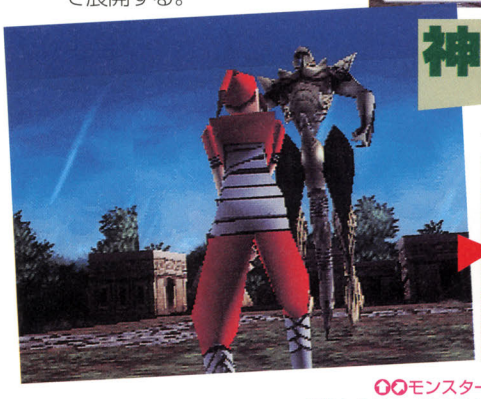
戦闘は、次に取る行動を選んで進めるコマンド選択式だ



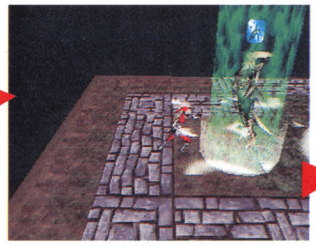
派手なエフェクト効果により、迫力ある戦闘が楽しめる

神を喰らい化神して戦う

タトルは神を喰らい成長する。
そして、神の力を引き出し、変身（化神）して戦うのだ。



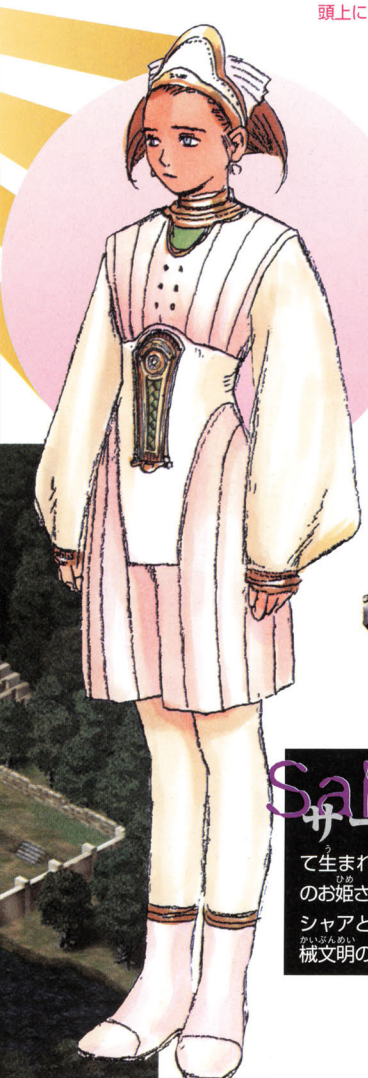
光の輪が広がり、タトルを包み込む



モンスターに対峙する。お札らしき物を敵の頭上にやると、敵のみならずタトルの体も光りだし…

神か悪魔か!? おぞましき 異形のモンスター

作品中にはあまたのおぞましきモンスターが登場する。それらは文明によっては神であり、憎悪の対象でもあるモノたち。また、機械と原型物質を掛け合わせた異形の存在も現れる。



Sahja サーヤ

火星の巨石文明で崇められている美の女神イスの巫女（シャア）。シャアとして生まれ育ち、当然のようにシャアになった16歳のお姫さま。純粋無垢、清楚で優しい性格を持つが、シャアとしての毅然とした態度に欠ける。だが、機械文明の襲撃により運命が大きく変わる。

鈴木一也氏

実力派スタッフが集結 創りし者たち

企画・シナリオには、『メガテン』のデザイナー鈴木一也氏。キャラデザインは、雑誌「快楽天」や「ウルトラジャンプ」の表紙などで魅力的な美少女を描く村田蓮爾氏。モンスターデザインは、『超兄貴』のパッケージデザインなどを手掛けた中井覚氏が担当。また、作品中に挿入されるアニメの制作には、「マクロス」で「板野サーカス」と呼ばれるミサイルの軌跡を演出した板野一郎氏が携わっている。

複雑になった調合システムを検証

『エリーのアトリエ』の肝であるアイテム調合の詳細が判明した。前作をはるかに超える種類のアイテムを用意し、調合方法によって質も変わるという新しいシステムは、やり込めばやり込むほど深く味わえるものだった！

エリーのアトリエ

Atelier Elie

～ザールブルグの錬金術士2～

開発記録秘公開

RPG	ガスト		1ブロック	1人専用	CD1枚
	12月発売予定	5800円			
	DUAL SHOCK（アナログ操作/振動）対応				

アカデミーで行われる「コンテスト」でエリーとプレイヤーの成長を試してみる

エリーはアカデミーの生徒という立場だけに、学期末試験にあたる「コンテスト」に出なければならない。その内容は、イングリド先生が出す課題をその場で作成するというもの。この時期までにどれだけエリーの能力を高めたのかが試されるので、プレイヤーの腕の見せ所だ。

❶イングリド先生が出題。アイテムを知っていれば、カードの表が見られる

❷普通の学生にとっても試験はイヤなもの。落ちこぼれ生徒のエリーにはなおさら

❸アイテムを知らないと、カードの裏面が表示される。「テキトー」というのは…

©GUST　Illustration：山形伊佐衛門

レシピ調合、ブレンド調合、オリジナル調合の3つから選ぶ

アイテム調合にはいくつかの方法がある。前作と同じく参考書などを読んで得た知識で調合する「レシピ調合」、レシピがわかっているアイテムを、各材料の分量を変更して行う「ブレンド調合」、手持ちのアイテムを使って、まったく新しいアイテムを作成する「オリジナル調合」の3つがそれ。当初は「レシピ調合」しかできないが、イベントなどの一定条件をクリアすれば、ほかの調合が選択できるようになる。

↑右下の「様子」で仕上がりを予想できる
●道具を揃えると成功率がアップする

調合方法を変えて品質、効力アップ

ブレンド調合で、それまでと違った配分でアイテムを作成すると、それ以前のものと比べ、品質や効力が変わる。これらはパラメータで表されるので、それを見て従来通りのレシピで作成するか、新しく見つけた配分を使うかが選べる。

↑良いものができれば新しいレシピに変えよう

品質 アイテムの見た目などを表す。これが高いと高価になる。

効力 アイテムを使用した時の効果を表す。実用性ならこれ。

評価点 品質と効力の値の合計点。同時に満点にはならない。

登場キャラのイラスト紹介

飛翔亭の花形踊り子
ロマージュ・ブレーマー

南方からやってきた踊り子で、飛翔亭で異国のダンスを披露している。ただし数日おきにしか出演しないので会うのが難しい。ディオの知らないことも知っている情報通。

●褐色の肌にメリハリのあるナイスなスタイルで、酒場の男どもをメロメロにする美女。男性プレイヤーは気をつけなきゃ（何に？）

●戦闘能力ばかりでなく、ルックスも一級品

シグザール王国一の剣聖
エンデルク・ヤード

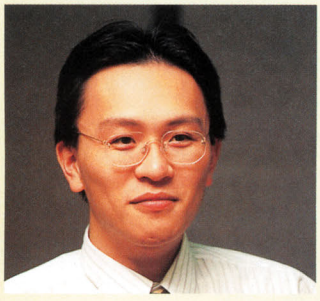
めっぽう剣の腕が立つ、おなじみの王室騎士隊長。前作のように門番に立つ（？）ことはなくなったのか、知名度が高くなったりよほど親しくならないとめったに会えないが、年末の武闘大会では必ず目撃できる。

エンディング曲を収録

ゲームは前作同様マルチエンディングだが、その中のベストエンディングでは、エリーが歌うエンディングテーマが流れる。この収録現場におじゃました。エリー役の長沢美樹さんは「難しい曲なので、がんばらねば、と思って歌いました」とのこと。良い曲なので期待してね。

●「ここまでプレイしてよかった」と思える素晴らしい曲が待っているぞ

吉池チーフの開発日誌



セーブ&ロードをしなくてすむ方法

前作『マリーのアトリエ』での問題点の1つに、セーブ&ロードが簡単に行えるというのがあります。いや、セーブ&ロードが快適に行えるということのみを見れば長所の1つなんですが…。前作では、調合に失敗すると材料は全部消え失せ、日数や労力ばかりかかりいいことは1つもありませんでした。

ここで上の問題点が浮上してくるわけです。調合失敗に利点が何もないとわかってしまうと、プレイヤーがセーブ&ロードを繰り返して成功率が極端に低い調合を無理矢理成功させようとするのは当たり前です。しかしこれではこちらが想定して作ったゲームバランスが崩れてしまいます。かといってゲーム中にロードができないとか、セーブ&ロードを行うと何らかのデメリットが生じる作りにするとプレイヤーが「ムッ」ときてしまうので、ここはひとつ、調合に失敗すると何か特典が得られるようにしよう…。そういう結論に達したのでした。

ゴミができるけど無駄にはならない

今回、調合に失敗するとゴミができます。一口にゴミといっても何種類かあるのですが、このゴミが新たな調合の材料になっていたりするので、ときとして調合に失敗する必要も出てくるかも知れません。しかもこのゴミ、アカデミーに売り飛ばしてお金に換えることもできるので、ゴミの割にはなかなか有用な存在です。

…もっとも、名前は「産業廃棄物」という物騒なものですけどね。

アンケート&プレゼント

今号のプレゼント

01 実況アメリカンベースボール2
02 スペクトラルフォースII
03 カプコンジェネレーション第3集 ～ここに歴史はじまる～
04 サンパギータ
05 ひみつ戦隊 メタモルVデラックス
06 AZITO2

以上各5名様

応募の決まり

35ページにあるアンケートハガキにアンケートの答えと、欲しいプレゼントの番号を1つだけ記入してそのままポストへ投函してください（切手は不要です）。なお締め切りは10月30日（必着）、また当選者の発表は12月3日発売の本誌No.24にて行います。

アンケート

＜ハガキ表面＞

1 アンケートハガキの横にあるゲーム成績表対象ソフトの中で、遊んだことのあるゲームを、左下の6つの項目について、5段階で評価してください。
(5)良い (4)やや良い (3)普通
(2)やや悪い (1)悪い

＜ハガキ裏面＞

2 現在あなたが通っている学校（職業）を次から選んで、番号を記入してください。
①小学校 ②中学校 ③高等学校
④大学 ⑤専門学校 ⑥社会人
⑦その他

3 あなたの学年を数字で（学生以外は0と）記入してください。

4 年齢を数字で記入してください。

5 あなたの性別を次にあげる番号で記入してください。
①男 ②女

6 あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、その番号を記入してください。

7 あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から6つまで選んで、その番号を記入してください。

8 あなたが今後購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から6つまで選び、番号を記入してください。

9 あなたが今後購入したいと思っている新作ソフトをP96の新作カレンダーから5つ選んで番号を記入してください。

10 今号の記事の中で、面白いと思ったものを表1から3つ選んで、面白かった順に番号を記入してください。

11 今号の記事の中で、つまらないと思ったものを表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

12 今後、本誌で特集してほしいと思うゲームをP96の新作カレンダーから3つ選んで番号を記入してください。

13 今後、本誌で攻略してほしいゲームをP96の新作カレンダーの中から3つ選んで、番号を記入してください。

14 あなたがゲーム専門誌を購入する際にもっとも気にすることを次の中から選び、番号を記入してください。
①定価
②本の厚さ
③表紙を見て
④特集記事の内容
⑤毎号買っているから
⑥付録

15 あなたがほしいと思ったゲームソフトを、いつも、いつ頃買うかを次の中から選び、番号を記入してください。
①発売日
②発売日～2週間くらいの間
③発売日～1ヵ月くらいの間
④発売日から1ヵ月以上たってから
⑤発売日から3ヵ月以上たってから

16 あなたが1年間にどれくらいゲームソフトにお金を使うかを次の中から選び、番号を記入してください。
①0～10000円
②10001円～20000円
③20001円～40000円
④40001円～60000円
⑤60001円以上

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には以下の点にご注意ください。

●数字はすべて1、2…というように、すべて算用数字で記入してください。
●数字はひとつのマスにひとつのみ記入してください。2ケタの場合は2マス、3ケタの場合は3マス使用してください。
●マスからはみ出さぬよう、注意して記入してください。
●数字の書き方にご注意ください。1は7と間違えぬよう、上をはねないでください。4は9と間違えぬよう、4の上の部分はくっつけないように記入してください。
●必ずHB以上の濃い鉛筆か、シャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください（赤色のペンなどは使用しないでください）。
●新作カレンダーや、表1から表3の中にある01や001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も必ず記入してください。

表1 今号の記事

01	表紙
02	＜別冊付録＞やるドラFAN
03	どこよりも速いTGS速報
04	サガ フロンティア2
05	幻想水滸伝II
06	ポポローグ
07	エクソダスギルティー
08	テイルズ オブ ファンタジア
09	リッジレーサー タイプ4
10	オウバードフォースアフター
11	エターナルチェイン
12	エリーのアトリエ開発記録㊙公開
13	攻略 スレイヤーズわんだほ～
14	攻略 火星物語
15	攻略 メタルギア ソリッド ＜連載＞
16	サポートテクニック
17	水野愛日のPSC
18	2Weeks News
19	メーカーサポート計画
20	最新ロム GET&REPORT
21	NEXT 2WEEKS REVIEW
22	HOT HIT 10

ゲーム成績表 マークの記入例

記入例

×悪い例 1 4 18

○良い例 1 4 1 8

キャラクタ
キャラのもつ魅力や、動きの面白さをチェック

音楽・効果音
BGM、効果音の完成度や画面との相性をチェック

お買い得度
価格とゲームの内容が釣り合っているかをチェック

操作性
キャラは動かしやすいか、遊びやすいかをチェック

熱中度
どれくらい、のめり込めたか、熱中度をチェック

オリジナリティ
今までにない斬新なアイデアがあるかをチェック

表2 雑誌名

01	ファミ通PS	17	月刊ファミ通Bros.
02	電撃プレイステーション	18	超絶大技林
03	HYPERプレイステーション	19	攻略大技林
04	週刊ザ・プレイステーション	20	LOGIN
05	Nintendo☆スタジアム	21	マイコンBASICマガジン
06	電撃NINTENDO64	22	コンプティーク
07	64DREAM	23	電撃王
08	サターンFAN	24	ゲーメスト
09	週刊セガサターンマガジン	25	コミックボンボン
10	電撃セガサターン	26	コロコロコミック
11	電撃G'sマガジン	27	月刊少年ガンガン
12	週刊ファミ通	28	週刊少年サンデー
13	ゲームウォーカー	29	週刊少年ジャンプ
14	じゅげむ	30	週刊少年チャンピオン
15	Vジャンプ	31	週刊少年マガジン
16	GAME clash	32	その他

表3 機種名

01	プレイステーション
02	ソニー新型PDA（液晶付きメモリーカード）
03	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ
06	ゲームボーイカラー
07	バーチャルボーイ
08	ニンテンドウ64
09	PCエンジンシリーズ
10	PC-FX
11	メガドライブシリーズ
12	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
13	ドリームキャスト
14	ビジュアルメモリ
15	ゲームギア／キッズギア
16	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
17	WINDOWSマシン
18	マッキントッシュ
19	その他
20	何も持っていない
21	特に買いたくない

No.18のプレゼント当選者

●メタルギア ソリッド
北海道／長根 寿孝
秋田／長屋 百恵
東京／酒井健太朗
石川／番匠 信介
山口／秋田 佳子

●ドルフィンズドリーム
北海道／村尾 敏史
福井／谷口 良弘
愛媛／高橋 俊
滋賀／川人 健
福岡／濱 利彦

●どきどきポヤッチオ
神奈川／藪野 雅之
福井／増田 翼
大阪／高 広康
和歌山／山崎 陽子
大分／河野 瞳

●毎日猫曜日
宮城／大星 美穂
茨城／高橋 香
神奈川／佐藤 由梨
三重／池添 麻子
大分／佐藤 竜二

●怒首領蜂
山形／加藤 秋子
埼玉／五十嵐浩之
東京／本橋 広基
神奈川／塚田 広晃
和歌山／滝元 克也

●ザ・キング・オブ・ファイターズ京
福島／郡司麻衣子
千葉／木内 義幸
奈良／和田 茂
福岡／結城 智子
鹿児島／前田 裕介

（以上敬称略）

（キリトリ線）

郵便はがき

料金受取人払

城東局承認

235

差出有効期間
平成12年8月
31日まで

136-8762

（受取人）
東京都江東区新木場1-6-26
(株)徳間書店／インターメディア・カンパニー
PlayStation Magazine
読者プレゼント
No.21応募係

住所 □□□-□□□□

（ふりがな）
氏名

電話番号

1 ゲーム成績表
右にある表の中から
実際に遊んだことの
あるゲームを選んで
評価してください。

ゲームのNo.	〓	♪	¥	✋	!!!	★

今号の欲しいプレゼント（　）番

（キリトリ線）

ゲーム成績表 対象作品リスト

下記の表から評価するソフトを選び、ゲーム名の横にある番号を忘れずに記入したうえで、左のハガキに評価を記入してください。ひとり6本まで評価することができます。

●記入例

ゲームのNoは必ず2ケタで記入する。

ゲームのNo.	〓	♪	¥	✋	!!!	★
04	4	3	4	5	3	2
12	5	3	3	3	3	4

各項目ごとに5点満点で採点する。

01	三國志Ⅵ
02	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～
03	サイレントメビウス CASE:TITANIC
04	エキサイティングバス
05	実況アメリカンベースボール2
06	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬
07	ギャングウェイ・モンスター
08	スペクトラルフォースⅡ
09	AZITO2
10	サンバギータ
11	ひみつ戦隊 メタモルVデラックス
12	MTB DART CROSS
13	グラニュー島！大冒険
14	四川風 激辛麻雀
15	トランプしようよ!!
16	カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史はじまる～
17	中島みゆき "なみろむ"

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

PlayStation Magazine No.21

2 □　3 □　4 □□　5 □

6 〔□□,□□,□□〕

7 〔□□,□□,□□,□□,□□,□□〕

8 〔□□,□□,□□,□□,□□,□□〕

9 〔□□,□□,□□,□□,□□,□□,□□,□□,□□〕

10 〔□□,□□,□□〕　11 〔□□,□□,□□〕

12 〔□□,□□,□□,□□〕

13 〔□□,□□,□□,□□〕

14 □　15 □　16 □

（キリトリ線）

★最近購入したソフトの評価をお書きください。

ソフト名（　　）　評価は？（○・×）
コメント

★プレイステーションに移植してほしいゲーム名をお書きください。

★本誌へのご意見・ご感想をお書きください。

PlayStation Magazine

超 シナリオ1章攻略&最新情報の豪華2本立!!

スレイヤーズ わんだほ～

RPG	バンプレスト	2ブロック	1人専用	CD1枚
	10月22日発売予定 6800円			
	対応周辺機器なし			

このゲームのシナリオは全5章から構成されているが、そのうち最初の第1章を完全攻略。同時に3、4章の見所も紹介するぞ！

やっぱ「スレイヤーズ」は魔法の特徴をよ～っく知らなきゃね!!

『スレイヤーズ』の戦闘で、中心戦力となるのはやはり魔法。しかし登場する魔法の種類は尋常ではない。ではどの魔法を使えば効果的なのか？　これを選ぶとき、特に参考にしたいのが各魔法の「属性」と「有効対象」。対峙中の敵に効果があるか調べてから、MP残量と相談して使おう。

ここに注目!! 属性

例えば「火」属性の魔法を使ったとき、その属性に強い敵だと通常よりダメージ量が少なくなる。逆に火属性に弱い場合は、より大きなダメージを与えられる。

ここに注目!! 有効対象

こちらはさらに重要で、有効対象に該当しない敵に使うと、まったくダメージを与えられない。魔族など特殊な敵と戦う場合には、右の図を参考に魔法を選ぼう。

↑不死系のみに有効な「ホーリーブレス」。新しい魔法を使うときも有効対象の確認を

習得魔法データ

名称	属性	有効対象					対象	攻撃力or効果	消費MP	使用可能キャラ				
		生物	物体	純魔族	下級魔族	不死系				リナ	アメリア	ゼルガディス	ナーガ	シルフィール
フレアアロー	火	○	○	×	×	○	単体	10	10	○	○	○	○	○
バーストロンド	火	○	×	×	×	○	複数	1	13	○	○	×	×	×
フリーズアロー	氷	○	×	×	×	○	単体	10	10	○	○	×	○	○
ハウルフリーズ	氷	○	×	×	×	×	複数	15	25	×	×	×	○	×
ディルブランド	地	○	○	×	×	○	単体	10	10	○	○	○	×	×
ブラムブレイザー	精神	○	×	○	○	○	単体	15	20	○	○	×	×	○
エルメキアランス	精神	×	×	○	○	○	単体	10	10	○	○	○	○	○
シャドウスナップ	精神	○	×	×	○	×	単体	影縫い	16	○	×	○	×	×
ライティング	白	○	×	×	×	×	味方	影解除	9	×	○	×	×	○
スリーピング	白	○	×	×	×	×	単体	眠り	27	×	○	×	×	○
メギドフレア	白	×	×	×	×	○	単体	40	14	×	○	×	×	○
ヘルブラスト	黒	○	×	×	○	○	単体	28	24	×	×	×	○	×
ネクロヴード	黒	○	○	×	×	○	複数	23	29	×	×	×	○	×
ファイヤーボール	火	○	○	×	×	○	単体	42	32	○	○	○	○	×
フリーズブリッド	氷	○	×	×	×	○	単体	42	32	○	×	×	○	×
アイシクルランス	氷	○	×	×	×	○	単体	65	42	○	×	×	○	×
メガブランド	地	○	○	×	×	○	複数	42	55	○	×	○	×	×
ディグボルト	雷	○	×	×	×	×	単体	44	34	○	×	×	×	×
ヴィスファランク	精神	○	×	×	×	×	本人	20	20	×	○	×	×	×
アストラルヴァイン	精神	×	○	×	×	×	味方	10	22	×	×	○	×	×
リカバリィ	白	○	×	×	×	×	味方	200回復	30	○	○	○	×	○
ラファスシード	白	○	×	×	×	×	単体	魔法無効	28	×	×	×	×	○
ディクリアリィ	白	○	×	×	×	×	味方	状態回復	34	×	○	×	×	○
ブラストアッシュ	黒	○	×	×	○	○	複数	57	75	○	×	×	×	×
ヴ＝ヴライマ	黒	○	○	×	×	○	単体	68	68	×	×	×	○	×
ヴァンレイル	氷	○	×	×	×	○	複数	60	77	○	×	×	○	×
ベフィスブリング	地	×	○	×	×	×	単体	80	46	○	×	×	×	×
ダムブラス	風	○	○	×	×	○	単体	84	54	○	○	○	○	×
レイウィング	風	○	×	×	×	×	本人	防御上昇	8	○	○	○	○	×
ブースト	黒	○	×	×	×	×	本人	魔力上昇	18	○	×	×	×	×
エルメキアフレイム	精神	×	×	○	○	○	単体	90	76	×	×	○	×	×
リカバー	白	○	×	×	×	×	味方	300回復	85	×	○	×	×	○
ホーリーブレス	白	×	×	×	×	○	複数	108	33	×	×	×	×	○
ダルフゾーク	黒	○	○	×	○	○	単体	112	100	×	×	×	○	×
ダイナストブレス	黒	○	×	○	○	○	単体	120	110	○	×	×	○	×
ヴ・レイワー	黒	○	○	×	×	○	単体	126	132	×	×	×	○	×
バーストフレア	火	○	○	×	×	○	複数	120	105	○	×	×	×	×
デモナクリスタル	氷	○	×	×	×	×	複数	125	105	×	×	×	○	×
ダグハウト	地	○	○	×	×	○	複数	120	105	×	×	○	×	×
エアヴァルム	風	○	○	○	○	○	味方	呪文無効	30	○	○	○	○	×
リザレクション	白	○	×	×	×	×	味方	復活	50	×	○	×	×	○
ガイ・ラ・ドゥーガ	黒	○	○	×	×	○	単体	142	160	×	×	×	○	×
ライブリム	氷	○	×	×	×	○	単体	195	170	○	×	○	×	×
ボムディウィン	風	○	○	×	×	○	複数	172	193	×	×	○	×	×
フロウ・ブレイク	白	○	○	○	○	○	単体	魔法禁止	33	×	○	×	×	○
グ・ル・ドゥーガ	黒	○	○	○	○	○	複数	244	300	×	×	×	○	×

©神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅／「スレイヤーズ」製作委員会／BANPRESTO　イラスト／あらいずみるい

第1章「驚愕!! 魔法が使えない!?」を完全攻略!!

1章ではまだ強敵は現れないが、ダンジョンの全フロアを探索するぐらいは経験値を稼いでおくこと。また宝箱やタルの中にある封印石は、破壊することで魔法を習得でき、そのかけらは後で魔法具生成に必要になる。入手できる分は全部ゲットしよう。

「石」はまだお店で買う必要はナシ。それより装備を整えろ

宝箱とタルの中に封印石があることも。逃さず手に入れろ

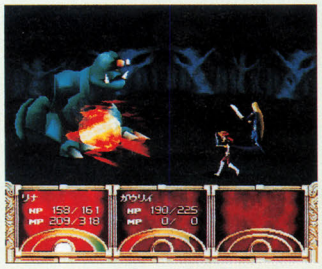
必須進行ルート

① めぐみの森
② 対・盗賊3人組
③ めぐみの森出口へ
④ 対・緑の魔人
⑤ アトラスシティ

P39
必須進行ルートへ

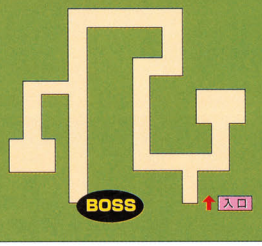
①〜④ めぐみの森

最初に盗賊3人組、めぐみの森の出口でボス・緑の魔人が出現するが、どちらも楽勝。ガウリイは通常攻撃、リナはファイヤーボールなどを連発するだけでいい。対ザコ戦では、敵全体を攻撃できるバーストロンドも有効だ。ちなみに最初の盗賊3人組のことは、よ〜く覚えておこう（笑）。



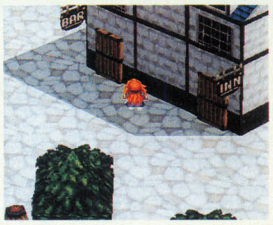
緑の魔人には、初期の全魔法が有効

めぐみの森MAP



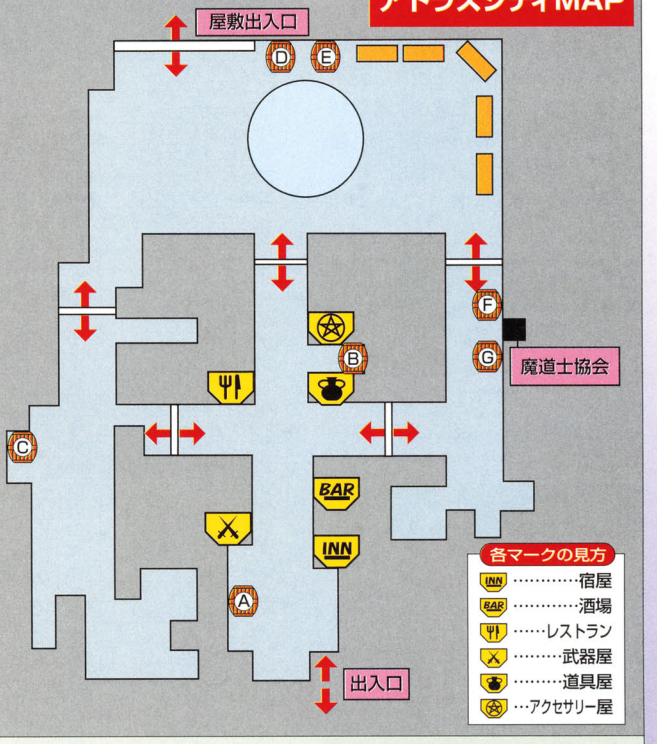
⑤ アトラスシティ

最初に覚えておきたいのが、移動画面中はなるべくL、Rボタンで視点を変えないこと。あまりグリグリと変えるとすぐ迷うので、タルがありそうな怪しい場所を調べるときのみ使いたい。アトラスシティではまず、武器屋でガウリイにブラストソード、余裕があれば防具を数点そろえたい。



視点を変える前に、最初どこを向いているか覚えろ

アトラスシティMAP



【各アイテムショップ商品リスト】

武　器　屋

種類	名　称	価格	装備可能キャラ				効　果
			リナ	ガウリイ	アメリア	ゼルガディス	
武器	ナイフ	5	○	×	×	×	ATK+15
	ショートソード	20	○	×	×	×	ATK+30
	ソードブレイカー	65	○	×	×	×	ATK+67
	ロングソード	16	×	○	×	○	ATK+22
	ブロードソード	28	×	○	×	○	ATK+41
	ブラストソード	72	×	○	×	○	ATK+67
	ラブターグローブ	38	×	×	○	×	ATK+54
防具	ローブ	5	○	×	○	×	CON+21
	マント	14	○	○	○	○	CON+25
	レザーアーマー	12	○	○	○	○	CON+28・AGL-2
	ハードレザー	32	○	○	○	○	CON+33・AGL-2
	チェインメイル	52	○	○	×	○	CON+36・AGL-5
	プレートメイル	102	×	○	×	×	CON+40・AGL-5

◀アクセサリー屋

名称	価格	効果
スカラベ	10	MEN+2
パワーアンクル	15	AGL+2
バリアリング	12	MGR+2
ひのいし	10	戦闘時に使用すると魔法と同じ効果
こおりのいし	10	
かぜのいし	10	
ちのいし	10	

▼道具屋

名称	価格	効果
ヒールポーションS	3	HPを少し回復
ヒールポーションM	12	HPを回復
やきたてのパン	3	「機嫌」を少し回復

タルを破壊すると…？

町やダンジョン内にはタルが置いてあることがある。これらは移動画面中に破壊でき、中からいろんなアイテムが出てくることがあるのだ。ときには町のお店にも売っていない、超貴重なレア・アイテムが見つかることも…！新しい場所に着いたらまずタルを探せ。

位置	名　称	効　果
A	金貨10枚	―
B	ヒールポーションS	HPを少し回復
C	ヒールポーションS	HPを少し回復
D	ヒールポーションS	HPを少し回復
E	金貨15枚	―
F	金貨13枚	―
G	金貨15枚	―

マップ付き・第1章完全攻略

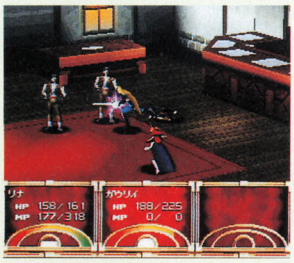
⑥ 魔道士協会へ

アトラスシティに着いたら、まず町の右上にある魔道士協会（白くて大きな建物）に行こう。2階の評議長から、世界から魔力が消えた原因の調査を依頼される。

↑魔力がなくなった原因は、「封印石」にあるとか。でも誰が作り出したのか

⑦～⑩ リナvs.ちんぴら3人組

魔道士協会で評議長に会ったら、町の出入口付近のレストランへ行こう。そこでちんぴら3人組と戦闘になるが…とてつもなく弱い。倒せば宿屋に画面が移って、翌日はリナ1人で行動することに。宿屋の前に金貨が並べられているから、先へ進んでみよう。ちんぴらと再度戦闘になるが、アメリアが登場して一緒に戦ってくれる。



↑ガウリイの攻撃1回で、すぐ倒れるちんぴら達。魔法がいらないほど弱い

↑金貨は拾わなくてもいいが、ここはリナらしく1枚残らずゲットしよう！

必須進行ルート

⑥ 魔道士協会2階
⑦ レストラン
⑧ 対・酔っぱらい
⑨ 翌日・金貨拾い
⑩ 対・ちんぴら

P40
必須進行ルートへ

CHECK!! 一撃必殺の「特技」と「コンビネーション技」を使え!!

「特技」は各キャラとも1つずつ持っていて、戦闘中、「機嫌ゲージ」さえ最高になれば何度でも使える。しかもMPをまったく消費せずにすむ。ただ機嫌ゲージは、敵の攻撃を受けたりすると減少してしまうのが難点。ボス戦の直前など特殊な場面を除いては、ゲージがたまったら早めに使おう。

↑これはダミアの「ブレイカー」。各技は画面演出も派手で必見！

特技データ

名称	使用者	備考
F. B. フォール	リナ	モンスター全体をファイヤーボールで攻撃
ソニックブレード	ガウリイ	かまいたち状のものでモンスター全体を攻撃
セイルーンクラッシュ	アメリア	ド派手なアクションでモンスター単体を攻撃
シャイニング	ゼルガディス	単体のモンスターのみを攻撃する特技
ホーリービンタ	シルフィール	聖なる光を帯びた手で単体の敵にビンタ
ブレイカー	ダミア	単体のモンスターを数回切りつけて攻撃
フリーズクラッシュ	ナーガ	敵1体を剣で切りつけた後、氷系呪文を発動

コンビネーション技を使うには…？

コンビネーション技が使えるのは、以下の使用者がパーティにいるときのみ。そして2人の「機嫌ゲージ」が最高の状態でないと使えないのが難しい。だが使用条件が厳しいぶん効果は特技よりも強力で、特にボス戦でとても頼りになるはずだ。ただ一部の技は、一定の魔法を習得していないと使えない（以下の制限欄を参照）ものもある。なかには後半にならないと習得できないような、高度な魔法が必要となることも。

対ザコ・ボス戦ともにメチャ頼りになるぞ!!

コンビネーション技データ

名称	使用者	備考	制限 ※
∞・スリッパ	リナ＋ガウリイ	リナとガウリイの魅力満載の全体攻撃技	なし
ジャスティスボム	リナ＋アメリア	敵全体を攻撃する技。序盤で重宝する	メギドフレア、バーストフレア
マグマ・ゾーン	リナ＋ゼルガディス	炎と地の力を合わせた全体攻撃技	ベフィスブリング
ドッペル・D	リナ＋シルフィール	終盤で使う機会が訪れる全体攻撃技	ドラグスレイブ
D・ソード	リナ＋ダミア	敵単体にしか効果なし。レア技のひとつ	ドラグスレイブ
インフィニティ	リナ＋ナーガ	リナとナーガの全体攻撃技	なし
ホーリーウェイブ	ガウリイ＋アメリア	序盤から中盤で重宝する全体攻撃技	メギドフレア
グランド・クロス	ガウリイ＋ゼルガディス	非常にレアな技のひとつ。敵単体を攻撃	ダグハウト
ホーリーシュート	ガウリイ＋シルフィール	聖なる力とガウリイの剣で敵全体を攻撃	ホーリーブレス
ソウエンザン	ガウリイ＋ダミア	4章ぐらいでしか見られない単体攻撃技	なし
ブリッツフリーザー	ガウリイ＋ナーガ	敵全体を攻撃する合体攻撃技	なし
セイント	アメリア＋ゼルガディス	終盤よくお世話になる全体攻撃技	ラ・ティルト
ラフ・エンジェル	アメリア＋シルフィール	巫女と僧侶の力で、味方全体を回復	リカバー
スリープブレード	アメリア＋ダミア	敵単体を攻撃する。終盤で使う機会あり	スリーピング
ホーリークラッシュ	ゼルガディス＋シルフィール	超レアな全体攻撃技。一度は見てみたい	メギドフレア、ダグハウト
アストラルブレイカー	ゼルガディス＋ダミア	終盤で使用頻度の高い全体攻撃技	アストラルヴァイン
イノセント	シルフィール＋ダミア	超レアな合体技その2。敵全体を攻撃	ラファスシード

※「制限」の項目の魔法が使えないと、使用不可能。

必須進行ルート

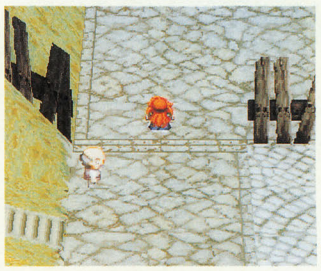
- 袋小路から出る
- ごろつき退治の依頼
- ⑪ 噴水前の柵へ
- ⑫ 屋　敷
- 謎の少女登場
- ⑬ 対・オルゴン
- ⑭ 封印石のかけら入手
- ⑮ 噴水前に戻る
- ⑯ 道具屋
- ⑰ 正門から外へ
- ⑱ 古　城

P41
必須進行ルートへ

⑪ 噴水前の柵

ちんぴら3人組を倒したら、次は町の人から依頼が来る。その内容は、アトラスシティの郊外にある別荘を占拠した悪者を退治すること。ただこの段階では町の外には出られず、別荘には町の北にある柵を利用しなければならないぞ。柵は○ボタンで除去できるが、柵の左側を、しかもボタンを若干強めに押さないと除去できないので気をつけよう。

↑アトラスシティの一番北にある柵から別荘へ行く。別荘では戦闘になるから、その前に1度装備を整えておくといい



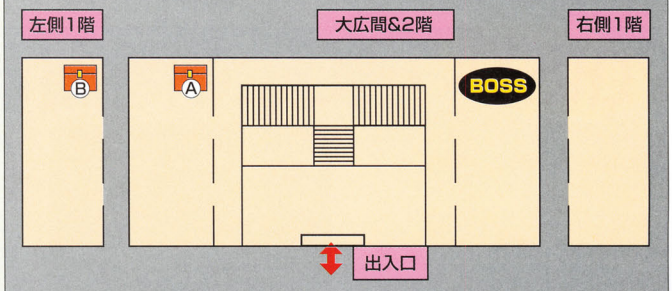
↑ボタンは必ず強めに押すこと。これはゲーム全体を通して言えることで、そうしないと何も起きず、見逃してしまうぞ

⑫〜⑭ 屋　敷

最初はリナとアメリアの2人だけで行くことになるが、すぐガウリイが加わるので戦力的には不足はない。2階右の部屋に行けばボス戦に突入。まず、ちんぴらをガウリイとリナのファイヤーボールで攻撃。それでも倒れなければ、アメリアでトドメをさす。あとは残ったオルゴンを集中攻撃すれば大丈夫だ。倒したあと、部屋の封印石を取り忘れないように。

↑オルゴンは全体攻撃魔法を使うから、「機嫌」を減らされる前に特技を使え

屋敷MAP



宝箱の中身をゲット!!

位置	名　称	効　果
A	封印石（白）	魔法具生成アイテム
B	ヒールポーションS	HPを少し回復

建物のダンジョン内では、タルではなく宝箱の中にアイテムが入っている。要注意なのが1度開けた宝箱もその場を離れると、またフタが閉まった状態に戻る点。どれを開けたか忘れるな！

⑮〜⑱ 町の外へ

別荘でオルゴンを倒し、アトラスシティに戻れば依頼は完了。報酬がもらえる。そのあと道具屋に行くと、新たに古城の盗賊退治の依頼がある。この依頼をOKしたあと、初めて町の出入り口から外に出られるようになるのだ。町の外に出るとワールドマップになり自由に行き来が可能に。物語が進めば行ける場所が増えるぞ。

↑最初は行ける場所は限られるけど、徐々に新しい町やダンジョンが現れる

CHECK!! 食べ物アイテムを使って「機嫌ゲージ」をアップ!!

超強力な攻撃ができるが、「機嫌ゲージ」が足りないと使えない特技、コンビネーション技。しかし食べ物アイテムを使うと、ゲージを一定量回復できることを知っているかな？戦闘時以外は正確なゲージ量は確認できないものの、最高状態になるとキャラステータス画面の顔が笑顔になる。これを参考に、ゲージが低いときに回復しておけば戦闘がとても楽になるだろう。特にボス戦の前は、なるべく最高状態にしておくべき。最初の一発で、大ダメージを与えることができるぞ。

↑↓機嫌ゲージが半分の状態では、リナの顔も普通。食べ物を与えると、とたんに笑顔に。さすがだねえ（笑）

これで
コンビネーション技も
使いたい放題だ!!

⑲～㉔ 古　城

古城に入る際、まず正面と裏門のどちらから突入するか2択で選ぶ。このうち素直に入れるのは正面で、裏門だと敵の攻撃を受けてしまう。ただ戦闘にデメリットはないから、経験値を稼ぐのならあえて裏門から入ってもいいだろう。ボスの魔道士ダリゴは城の2階にいるが、そこに行くには「レビテーションの羽」が必要だ。まずこれを手に入れてから中庭に出て、セーブポイントで1度セーブしたあと2階に行こう。

裏口から入ると2度戦闘になり、勝っても結局は退却することになる。その場合は再度、正面から突入を

「レビテーションの羽」入手方法

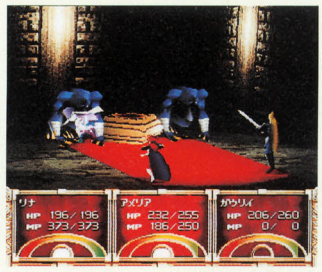
まず城の地下室にある像に触れて「ダミーの羽」を入手。そのあとにレビテーションの羽がある台座に触れると、ダミーの羽と交換して入手できる。これを持って中庭にある像に触れると、2階へとジャンプできる。

既にダミーの羽を持っていないと、レビテーションの羽はゲットできない

中庭にボツンとある金の像。ここで○ボタンを押せば、ボスのいる2階へ

ボスキャラ　対・ジェネレート戦

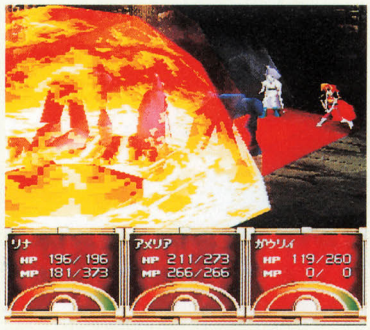
2階に行く前に戦うことになるが、それにはまずレビテーションの羽を入手していないと出現しない。中心にいるのがボスのジェネレートで、なんと戦闘員をポコポコ生み出す。（ただし敵が増えるわけではない）ある程度HPがあるので苦戦するが、このあとすぐにダリゴと戦う場合は「機嫌ゲージ」を温存すべき。その場合は地道に攻撃をしよう。食べ物をアトラスシティで買ってあるなら、一気にコンビネーション技で倒せ！



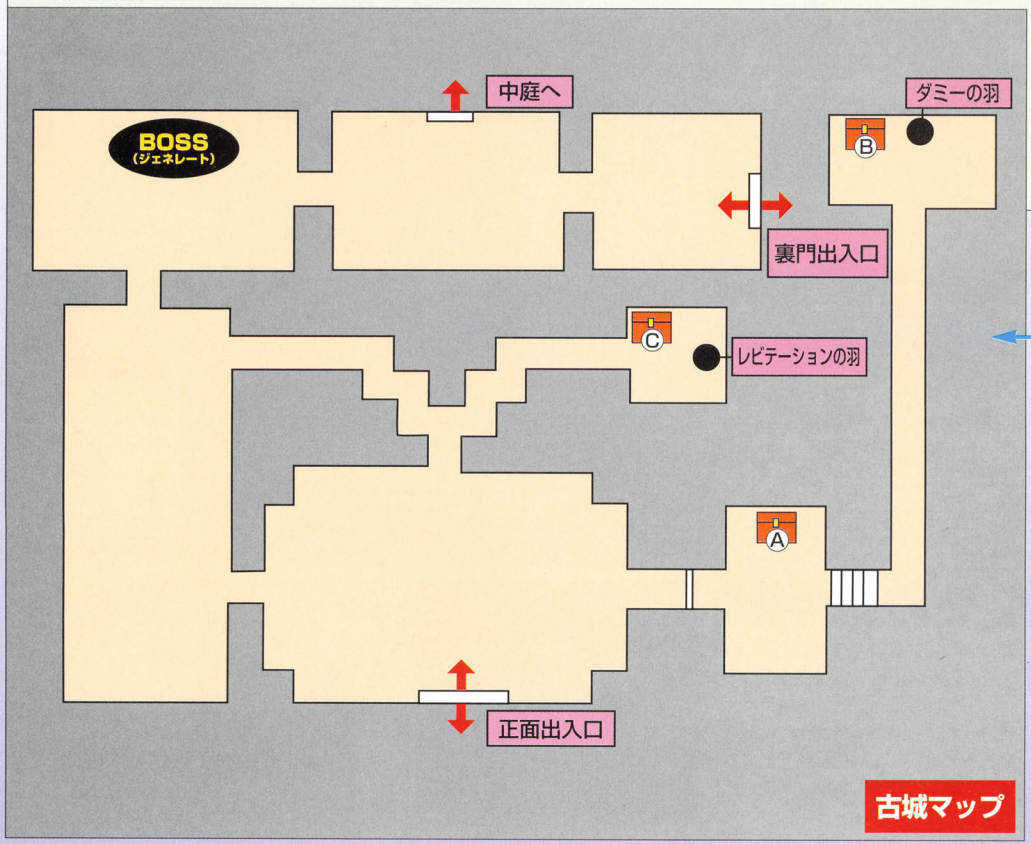
コンビネーション技を使えば、あっという間に倒せるはず。ただ対ダリゴ戦で苦戦したくなければ、使うのは考えもの

ボスキャラ　対・魔道士ダリゴ戦

プレイ中、初めてパーティが全滅しかねない強敵。機嫌ゲージに余裕があるならすぐコンビネーション技を使用。これで戦闘員が消えるから、あとはダリゴと対決。HPが心細くなったら、戦闘力の低いアメリアを使ってすぐ回復させたい。問題は機嫌ゲージが低い場合で、その際はまず戦闘員を攻撃。リナのファイヤーボールとガウリイの攻撃で、1回で倒せるはずだ。この間、多少バクチ的ではあるがアメリアのスリーピングでダリゴを眠らせてみるのも1つの手。



コンビネーション技でなくても、特技を1発撃てば戦闘員は一掃可能。これだけで2、3ターンは浮く計算



宝箱の中身

位置	名　称	効　果
A	封印石（氷） 封印石（土）	魔法具生成アイテム
B	金貨34枚	―
C	まもりのわんだほ～	守備パラメータ上昇

必須進行ルート

⑲ 正面or裏から突入
⑳ ダミーの羽入手
㉑ レビテーションの羽入手
㉒ 対・ジェネレートの箱
㉓ 中庭から2階へ
㉔ 対・ダリゴ

P42
必須進行ルートへ

㉕〜㉖ 仕事をゲット

魔道士ダリゴを倒したあと戦闘はしばらく起きないが、あっちこっち忙しく動き回ることに。まずアトラスシティの道具屋に行き、ダリゴを倒したことを報告しよう。すると新たな仕事の情報が聞け、新しい町シグムーンシティへと行けるように。ワールドマップ画面を見れば新しく町が出現しているぞ。さっそく町に入って酒場のマスターに会おう。

道具屋からシグムーンシティの情報を聞き出したら、すぐ町の外に出てみよう。マップ右側にシグムーンシティが現れる

シグムーンシティに着いたら、まずは入口すぐ右側にある酒場のマスターと会うこと。そのあとにケーキ屋を探そう

必須進行ルート

㉕ アトラスシティ道具屋
㉖ 酒　場
㉗ シグムーンシティへ
㉘ ケーキ屋
㉙ アトラスシティ道具屋
㉚ アトラスシティの外へ
㉛ マレン湖

㉗ シグムーンシティ

この町にも道具屋や武器屋はあるけど、アトラスシティのように標識はない。アイテムショップはすべて、町の中心にある売店で営業している。装備品はアトラスシティよりいい物が売られているが、しばらく戦闘がないので無理して買う必要はない。それよりもパン屋で、食べ物を少し購入しておくといい。町には他にもいろんな建物があるものの、1章ではまだ利用する機会はない。また何度も来ることになるから、タルの中のアイテム収集はそのときでもOK。ケーキ屋は町の北側にある。

タルの中身

位置	名　称	効　果
A	封印石（炎）	魔法具生成アイテム
B	封印石（白）	魔法具生成アイテム
C	金貨29枚	ー
D	封印石（精神）	魔法具生成アイテム
E	封印石（土）	魔法具生成アイテム
F	金貨12枚	ー

【各アイテムショップ商品リスト】

武　器　屋

種類	名　称	価格	装備可能キャラ				効　果
			リナ	ガウリイ	アメリア	ゼルガディス	
武器	ソードブレイカー	65	○	×	×	×	ATK+67・CON+3
	スティレット	160	○	×	×	×	ATK+99
	ラブターグローブ	38	×	×	○	×	ATK+54
	ファイナルブロー	510	×	×	○	×	ATK+96
	ブラストソード	72	×	○	×	○	ATK+67
	カスターネ	180	×	○	×	○	ATK+86
	ナイトソード	270	×	○	×	○	ATK+98
防具	ミスリルマント	34	○	×	○	○	CON+33
	スティールマント	110	○	×	○	○	CON+38
	ラメラアーマー	130	○	○	○	○	CON+40・AGL-2
	キュイラス	182	○	○	○	○	CON+47・AGL-2
	ヴェストメント	180	×	×	×	○	CON+48・AGL-5
	ブレストプレート	280	×	○	×	○	CON+54・AGL-5

◀ 道具屋

名称	価格	効果
ヒールポーションS	3	HPを少し回復
ヒールポーションM	12	HPを回復
マジックポーション	9	MPを少し回復

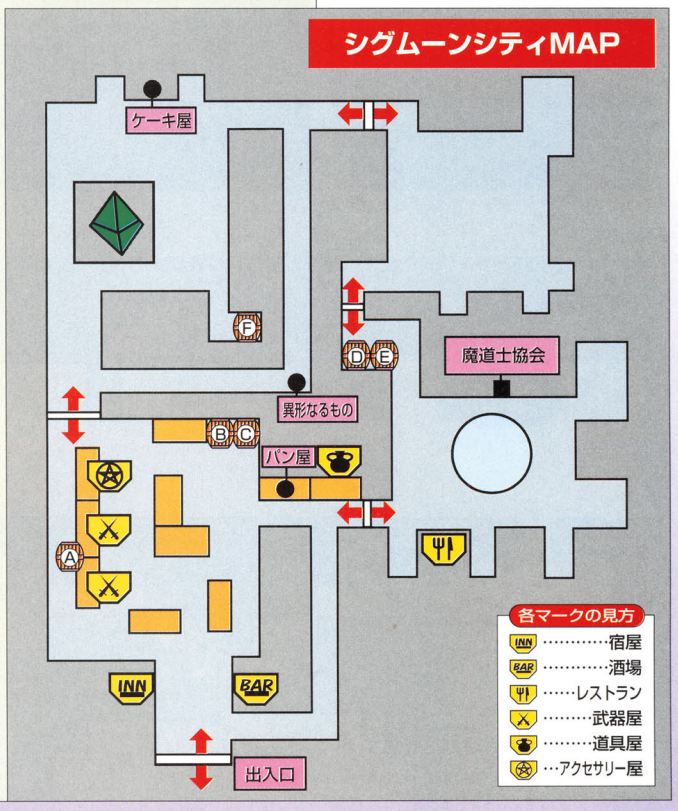
▼ アクセサリー屋

名称	価格	効果
マジックバングル	30	CON+2・MGR+2
ピンクのピアス	27	MEN+3
アタックリング	21	ATK+3
アタックローション	10	ATK+10
ディフェンスシール	10	CON+10
スピードトワレ	10	AGL+10

▼ パン屋

名称	価格	効果
やきたてのパン	3	「機嫌」を少し回復
にくまきまんじゅう	30	「機嫌」を回復

シグムーンシティMAP



㉘〜㉛ トールが行方不明になった理由は？

酒場のマスターの話を聞いて町のケーキ屋に行くと、トールという子に渡してほしいとケーキを渡される。トールはアトラスシティの道具屋にいると言うが、実際に行ってみてもその姿はない。それではどこに…と、町の外に出ると場所が一転。マレン湖に通じる街道になって、しばらく進むと謎の集団が見つかる。その中にトールがいるが、どうも何者かに洗脳されている様子。だがケーキ屋で渡されたケーキの匂いで我に返る。そこに謎の2人組が登場。意味深な言葉を残し去っていった…。

まず酒場のマスターと話していないと、ケーキはもらえない

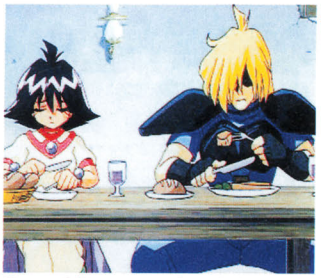
トールの救出に成功。あとは、ケーキ屋に無事送り届けるだけ

3章以降も楽しいイベントが満載!!

えっ!? 3章はシナリオが2パターンあるの?

『スレイヤーズわんだほ〜』では選択肢画面でどれを選んだかによって、シナリオが多少変わる場面が多々ある。これが3章では、2章での行動によって完全にシナリオが分岐するのだ。リナまたはアメリアのどちらかが敵にさらわれ、それを救出する残りの一行。攻略するダンジョンもまったく異なり、文字通り2倍楽しめるぞ。

↑2章でリナがピンチのとき、ナーガが現れればアメリア救出編に。一応恩人?



↑リナが助からなければリナ救出編へ。翌日の食事風景も2パターンあるのだ

3章 アメリア救出編のみどころ

パレードの仮装行列

お祭りの最中の町を訪れ、楽しく会場を見ていた一行。だが一番の見世物である仮装パレードに欠員が出て、リナとガウリイ、アメリアが協力することになる。その仮装というのが実は…。

↑↓さすが本物だけあって、お似合いのアメリア。それにひきかえ…町中大爆笑

カワイイお姫様と…馬!!(笑)

ガクッ またまたナーガ登場!!

仮装パレードのあとに屋台で騒動が起き、よく見るとそこにナーガの姿が。なんと屋台で食い逃げしようとしている所だった。ナーガはお金を全然持っておらず、結局、毎度のようにリナが払うハメに。しかもちゃっかり仲間に。

↓経済観念ゼロな性格は、相変わらずな様子。本人は当然、気にしちゃいないが

衝撃!! リナがガウリイをラブラブに!?

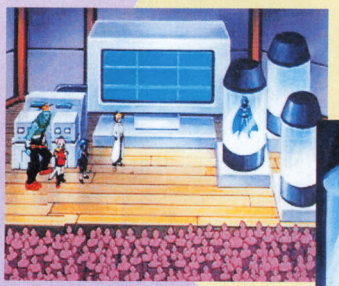
さる依頼で、ホレ薬を運ぶことになった一行。ところが3つある薬のどれがホレ薬か忘れてしまい、全員が飲んで試すことに。そしてガウリイが飲んだのがホレ薬だとわかり、リナが妙な行動に…。

↑おおっと! これは前代未聞の発言だ。このあと一体どうなるか?

アメリア救出大作戦!!

途中、姿をくらましたアメリアを捜して、ついに居場所を突き止めた一行。だがその姿は巨大な水槽の中にあり、今まさに実験台に! そして謎の女とトール行方不明時に会った2人組が現れた。

↓意識がもうろうになったアメリアの姿が…! 急いで救出しないと危険だ



↑大勢の観衆を前に得意げに実験内容を話す3人。その右にあるビンには…

3章 リナ救出編のみどころ

心配するガウリイ&燃えるアメリア

マレン湖の村にある魔道士協会の前で別れたあとに、消息を絶ったリナ。さすがのガウリイもこのときばかりは深刻な様子。でもアメリアは、パーティがリナ捜索に乗り出す姿を見て感動。正義の心をいつも以上に熱く燃やす。

↑「リナの保護者」という理由だけでなく、心から心配する姿は、普段見られない姿だけに余計痛々しい

→仲間を思いやるパーティの様子に、思わず目がウルウルに。正義の使者を自称する彼女には涙モノの状況？

吊り橋でピンチ2連発

心はやるガウリイは、パーティを1人飛び出してリナ捜索に向かう。…が、追いついたアメリア達が見たのは、情けない姿の彼だった。ちょっと見直したのに、いかにもガウリイらしい？

↑カッコよく消えたかと思いきや、あっけなく敵の罠にかかっているガウリイ。木からぶら下がりながら、情けなく助けを求めるのだった…

↑で、ガウリイの意見に従って橋を渡ろうとすると、今度は全員が川にまっさかさま。野生のカンもダメに

リナ救出大作戦!!

実験台にされようとするリナの姿は、アメリア救出編とほぼ一緒。だがそこに行くまでの行程は全然異なる。そしてパーティの主戦力であるリナがいないので、非常に苦戦することになるのだ。どちらの場合もアメリアかリナを救出した時点で3章は終了。4章では、また同じシナリオからスタートする。

↑敵のアジトの隠し通路を、ゴーレムを使って破壊。ここに来るまでが大変

↑アメリアと同じ状況だが、既に魔力を吸い取られたのか白髪になっている

→リナの変わり果てた姿を見て驚く一行。そして次の瞬間、ガウリイが吠える！

→ザコとの連戦のあとボス戦になるので、ハンパなレベルでは全滅するぞ

3章で明らかになる「敵」の正体

3章の最後に現れて、アメリアとリナを実験台にしようとした犯人。それは魔法を忌み嫌い、機械の力を信じるDr.ヴィオラという科学者だった。彼女は封印石に魔力を吸い込ませ、それを使って機械を操作。その力をさらに大きくするため、力のある魔道士から直接魔力を吸引する方法を考え出した。その標的にリナとアメリアを選び、誘拐したのだった。でも機械を使って何を…？

↑1章の別荘で会った女の子・ダミアは、ヴィオラの妹だった。だが最初は剣先を向けるものの、姉を見限って仲間になる

はたして彼女の目的は…？

→何か魔法に憎しみすら覚えている様子のヴィオラ。魔力をそんなに集めて機械を動かし、はたして何をしようというのだろうか？　そしてその結末は一体…！

ついに4章でメンバー全員がそろったが…？

4章ではシルフィールが仲間に加わり、ついにいつものパーティメンバーがそろう。ゲームも後半になって事件の核心に迫るかと思いきや、ここに来て一行の旅は脱線しまくり（笑）。封印石の謎はどこへやら、ファン涙モノのイベントが盛りだくさんだよ～！

感激 シルフィールが仲間に

神官長の娘で美人でありながら、少しトボけた性格が人気のシルフィールが登場。一緒に戦ってくれる。ガウリイのことが好きな彼女の行動は、ファンならずとも興味深い所。でもどうなるやら…？

↑ゾンビ達に襲われている所を偶然発見するけど、なんだか全然平気みたい…？

↑ガウリイの姿を見つけると、とたんに上機嫌に。このへんは理解に苦しむかも

悪夢 ナーガコピー再び

小説版で初登場して、リナを廃人寸前に追い込んだナーガのコピー軍団。それが（生ゴミに捨てられていたのをナーガがたまたま拾って）本作で再度復活！　またまたリナを悪夢に誘う。ここではナーガが見つけた依頼をリナが受けるハメになり、コピーの2人とパーティを組むことになる。当然、依頼を解決しても結末は…。

↑城の中に入ったと思ったら、いきなり同じ顔の集団が。もしかしてえええ～！

↓エコーが効いた高笑いで、周囲にいる者を圧倒。誰も勝てそうもないって感じ

卒倒 服装デザインコンテスト

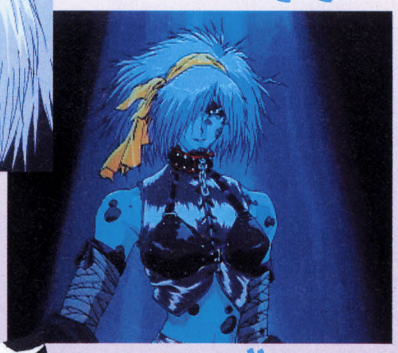
クレアバイブルが賞品と聞いて、全員がファッションコンテストに参加。でも予選を通過したのは、なぜかガウリイとゼルガディスの2人。そしてコンテスト当日に、とんでもない光景を見るハメに…。

↑クレアバイブルと聞いてゼルガディスが黙っているはずがない。即参加を決意

↑なぜか女性陣は予選で全員落選。特にリナは子供扱いされてしまってイジける

モデル2人の ごご登場～!?

↓そして本選では、有名デザイナーの服を着けてガウリイとゼルガディスが登場。…が、その姿は強烈の一言！　ガウリイはゴツい体にドレス、厚化粧、カツラ姿で



↑そしてゼルガディスも化粧をして登場。ゼルガディスはさすが美青年だけに似合っているかと思いきや…

↓全身が映し出されて絶句状態。こ、この服装はあああああ！　でも本人は賞品がかかってるので真剣なのだ

ぼ～ぜん…

詳細攻略

発売に先がけて

火星物語

システム攻略 フィールド編

細かい部分を見落とさずに進め

本作はRPGとはいえ、アドベンチャーゲームに近いものになっており、ゲームはサクサク進めることができる。しかし、それでもゲームを有利に進めるためには、普段の移動時に注意すべき点がいくつかあるので、ここで最低限必要な注意事項を説明する。

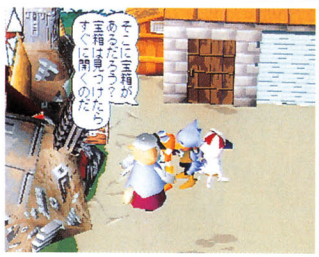
話せる人とはすべて話せ

ゲームは1つ1つの場面を移動しながら進む。それぞれの場面にいる特定の人物と話すと、画面に「GO！」マークが表示される。そして、その上で○ボタンを押せば、次の場面に進むことができる。

↑○とにかく、やるべきことは人と話すこと。場合によっては落ちている物を調べる必要もある

宝箱は発見したら即ゲット！

「GO！」マーク上で○ボタンを押すと、自動的に次の場面へ移動する。このように、移動する場所は自分で選べないので、一度行った場所に二度と行けない場合が多々ある。だから、それぞれの場所の宝箱は取り逃さないこと。



○宝箱は物陰に隠れていることも多いので、くまなく探せ

スゴロクモードでの注意点

大きな町から町へ移動するときは、ルーレットを回してスゴロクのように進む場合がある。このモードでは、ゴールするまでの間にルーレットを回した回数が少なければ少ないほど、ゴール時にもらえるボーナスが良いものになる。

かといって、むやみに急ぐのも考えもの。本作は特定の場所でしか戦闘が起きないので、経験値が稼ぎづらい。しかし、スゴロクモードでゆっくり進めば、何度も戦闘ができるので、後々の戦闘を有利に進められる。

↑少ないターン数でゴールすれば、お店では買えないレアなアイテムが手に入る

↑ゆっくり進んでスタンプのマスに止まれば、ゴール時にボーナスがもらえる

敵とのおっかけっこの場合

第4話と第7話のスゴロクには、敵も参加する。この場合、敵に追いつくか、先にゴールしないとクリアできないため、先を急ぐ必要がある。ただし、失敗しても、ペナルティはなく、最初からやり直しになるだけ。だから、これを利用してわざとゆっくり進めば、何度もスゴロクを繰り返して経験値を稼ぐことができる。

↑敵に追いつかれるとイベントが発生し、スタート地点に戻される

©広井王子／文化放送／アミューズ／ASCII／Japan Vistec.

※このソフトには特製ボックス入りの10大付録付き限定版（9500円）もあります。

第8話までのストーリーを攻略!

発売まで残すところあとわずか。ここではそれに先がけて、ストーリー全30話中、第8話までを攻略。戦闘時における見落としがちなオブジェなども、しっかりと網羅してお届けする。

RPG	アスキー	1~5ブロック	1人専用	CD1枚
	10月22日発売予定 6800円			
	対応周辺機器なし			

システム攻略 バトル編 「なげる」とオブジェが勝利のカギ!

本作の戦闘では、他のRPGのように魔法を駆使するほか、フィールド上にあるものを投げたり踏み台にしたりといった工夫が必要になる。ここではそれらの有効な利用方法を伝授する。

特技は惜しまず使え

序盤に魔法を使えるキャラとして、セイラとクエスがいる。最初はMPの最大値が低いので、魔法を節約しがちだが、それは無駄。本作の場合、レベルアップ時にHPもMPも完全に回復するので、魔法はガンガン使って攻めたほうが効率よく戦えるのだ。

セイラは魔法を使いまくれ

オブジェがあったらすぐ試せ

フィールドに落ちている物は、使い方としては「なげる」コマンドで敵にぶつけるのが普通だが、「オブジェ」コマンドで使うと、特殊な効果を発揮する場合があるので、なるべく試してみること。

例①:ジャンプ攻撃

フォボスの場合、大箱や大岩を「オブジェ」コマンドで使うとジャンプ攻撃に

例②:大砲

第1話の対あろっとオブぺん戦などは、オブジェを使わないと勝てない

「なげる」コマンドの使い道

序盤の主人公は非力で、通常攻撃では敵に満足なダメージを与えられない。そこで、序盤は物を投げて戦ったほうが効率がよい。また、セイラなどの魔法を得意とするキャラのMPが不足している場合も、「なげる」コマンドを使わせれば無駄なく戦える。

例①:物を投げる

岩や木のように、地面に根を張っているものでない限り、投げて敵にダメージを与えることができる。また、主人公の場合、特技の「グラブ」を覚えれば、重いものでも投げることができる。

例②:敵を投げる

序盤で有効なのが、敵を投げて敵にぶつける戦法。HPの低い敵ならば互いにぶつかったときのダメージだけで倒れてしまうので、一度に2体倒せる。また、敵を投げて岩などにぶつけるのも有効。

例③:味方を投げる

味方のキャラを投げて敵にぶつけることもできる。ただし、投げられた味方も、当然ダメージを受ける。この戦法は、敵が遠くにいる場合に有効。一気に敵との間合いを詰めることができるのだ。

ストーリー攻略 第1話 「少年Aから始めよう」

主人公の少年Aは、大人になるための儀式を大都会のカンガリアンで受けるため、自作の戦車を作品展に出展し、優勝して賞金を旅費にあてようとする。しかし、戦車は爆発してしまい、飛んでいった部品を探すハメに…。

第1話 進行チャート

- 少年Aの家
  - 入手アイテム：リトライ玉×10
- あろ饅頭屋
  - ※饅頭屋の主人の頼みに対し、「はい」を選ぶこと
- 1 風船わり会場
  - 入手アイテム：ファステン×1
- アンサー広場
- 作品展会場
  - ※長老と話し、展示されているロボットを調べること
- 焼肉屋
- 2 サッカー場
- 少年Aの家
  - ※部屋の右上にあるバンパーを取り、戦車を調べること
- アンサー広場
- 3 焼肉屋
- 4 作品展会場
- 5 カンパを集める

第2話へ

1 風船わりゲームでパーフェクトを取る方法

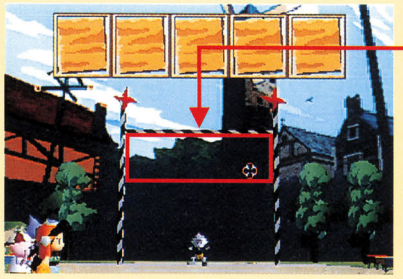
戦車の砲塔は、爆発時に飛んでいってセージの頭を直撃。返してもらうには風船わりゲームで全部の風船ブタを倒さねばならない。ブタは放っておくと勝手に爆発するが、ブタを投げてブタにぶつければ2匹まとめて倒せるので楽勝。

ブタを投げてブタにぶつけろ

↑少年Aのそばにいるブタを捕まえて、遠くにいるブタにぶつければ効率が良い

2 ローズとのPK戦は上方のスミを狙え

今度は、戦車のタイヤがローズの頭を直撃。返してもらうためにはPK戦で彼女に勝利しなければならない。時間の経過とともに移動するカーソルが、ゴールの上方のスミに来たときに○ボタンを押せば確実に決まる。



このワク内を狙って蹴る

シュートを確実に決めるには、カーソルが写真の位置に来たときにボタンを押すこと。真ん中に蹴ると止められやすい。負けても再挑戦できるので、落ち着いて蹴れば問題ないだろう。

3 バジルを投げて鉄板の上に放れ

戦車を修理し、腹ごしらえのため、焼き肉食い放題へ。しかし、そのためには肉屋のバジルに戦闘で勝たねばならない。ただし、バジルを通常攻撃で倒すのはほとんど無理。バジルを鉄板に投げて、焼いてしまうのがベスト。

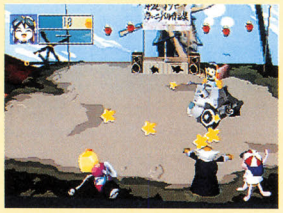
↑この方法が一番大きいダメージを与えられる。3〜4回焼けば倒せるぞ

アービンを使う手も

↑少年Bをオブジェとして使うと、ジャンプ攻撃ができる。この戦法は今後も使う機会があるので覚えておくこと

4 あろっとオブぺんは戦車砲で倒せ

焼き肉を食べて作品展会場へ行くと、出展されたロボットのあろっとオブぺんが暴れるという騒動が。これを倒すには、戦車を「オブジェ」コマンドで使えばよい。あろっとオブぺんは倒したあとも襲ってくるが、自動的に藍色の風が現れて、少年Aを救ってくれる。



↑戦車砲で3回撃てば倒せる。これ以外で勝つのは至難の業

5 村中の人からカンパをもらえ

作品展会場での事件を解決したごほうびに、村のみんなからカンパがもらえることに。人と話してカンパをもらわない限り「GO！」マークは出ないので、取りこぼすこともないだろう。ただし、アンサー広場では、アンサー像を調べることだけは忘れないように。このカンパだけは見落とすともらえないのだ。

↑アンサー像も少年Aの門出を祝ってくれる？　序盤の200マーズは貴重

もらえるカンパ一覧

場所	カンパ提供者及びその内容
アンサー広場	老婆：140マーズ・老人：100マーズ・あろまえもん：125マーズ・アンサー像：200マーズ
風船わり会場	セージ：H50×5・おばさん：150マーズ
あろ饅頭屋	ローズ：250マーズ・饅頭屋：200マーズ・神父：リトライ玉×10
焼肉屋	タラゴン：50マーズ・バジル：350マーズ・長老：2000マーズ

ストーリー攻略 第2話「カンガリアンへ!!」

村人からの援助を得て、少年Aと少年Bはいさんで旅立つ。彼らはまず、バスの発着所のあるリビドーへ。しかし、カンガリアン行きのバス内でバスジャック事件に巻き込まれ、少年Aは自分に秘められた謎の力に救われる。

第2話 進行チャート

- 少年Aの家
- あろ饅頭屋
- アロマ村入口
- 1 スゴロクモード
- 辺境側入口
- スチームブリッジ
- バス停
- 修理場
  - 入手アイテム：H50×1
- 2 バスの中(1)
- 3 バスの中(2)
- 西ターミナル
  - ※商人と話すと10000マーズもらえる
- 4 センター
- 5 寄宿舎
  - 入手アイテム：H50×2

第3話へ

1 ゆっくり進んで経験値を稼げ

アロマからリビドーまでの移動はスゴロクになる。今回のスゴロクでは、いくら急いでも大したボーナスがもらえないので、ゆっくり進んで敵を倒し、経験値を稼いだほうがよい。アロマン獣はHPが低いので、「敵を投げて敵にぶつける」戦法で簡単に倒せる。また、意味はないが、戦場にあるホラ貝をオブジェとして使うと…。

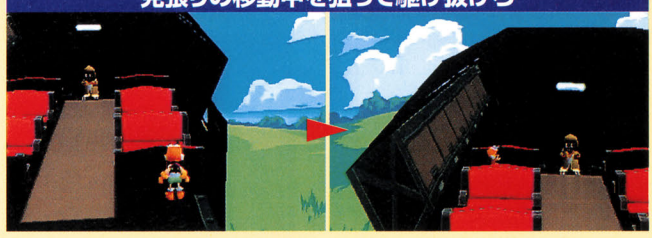
第2話スゴロクモードのマスの内容

	内容		内容
1	スタート地点	16	戦闘：アロマン獣×3
2	なし	17	なし
3	ファステン×1入手	18	戦闘：アロマン獣×3
4	3マス戻る	19	4マス戻る
5	戦闘：アロマン獣×2	20	3マス進む
6	なし	21	HP回復
7	スタンプ	22	戦闘：アロマン獣×4
8	なし	23	スタンプ
9	戦闘：アロマン獣×2	24	戦闘：アロマン獣×4
10	なし	25	HP回復
11	4マス進む	26	戦闘：アロマン獣×4
12	ダメージを受ける	27	なし
13	戦闘：アロマン獣×2	28	3マス戻る
14	スタンプ	29	戦闘：アロマン獣×4
15	なし	30	ゴール

2 バスの中での注意事項

バスジャックに遭い、少年Aは先頭車両の様子を見に行くことになるが、見張りがそれを阻む。ここでは「ダルマさんがころんだ」の要領で進む。見張りが中央で手前を向いているときは脇の客席に隠れ、動き出したら一気に進め。

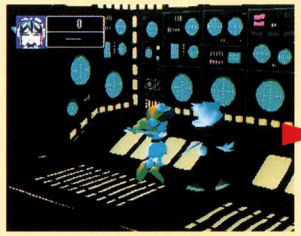
見張りの移動中を狙って駆け抜けろ



客席に隠れる際は、客席に引っかからないよう、落ち着いて操作すること

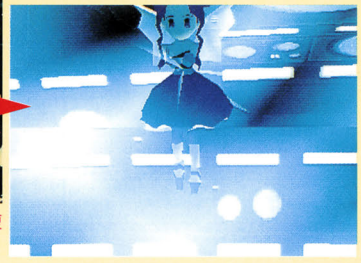
3 対エマーク戦ではなにもするな

先頭車両にたどり着くと、テロリストの幹部、エマークと戦うハメに。しかし、いかなる手段を講じても、彼に勝つことはできない。ここは何もせず、おとなしくやられよう。あとでイベントが発生し、藍色の風が救ってくれる。



この戦闘では何をしても無駄。回復アイテムはもったいないから使うな

また藍色の風がなんとかしてくれる



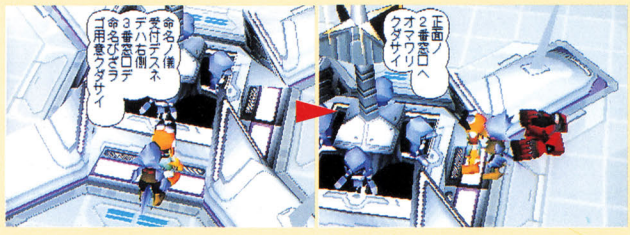
4 順序よく窓口と話せ

カンガリアンに着くと、少年Aたちは「命名の儀」を受けるための手続きを受けることに。このために、いわゆる「たらい回し」をされるが、根気よくつきあおう。

窓口と話す順番

下→右→左→上→左→右→上→右→下

※ここでいう上下左右の方向は、窓口を上から見た場合のもの



基本的には、窓口の指示に従えばよい。ただし、指示の言い方がわかりづらいので、上記の順番で話したほうが、確実にストーリーを進められる

5 少女Yと話す前にアイテムを入手

命名までには手続き上、数日かかるということで、少年Aたちは寄宿舎にまわされる。ここではベッド同士の間にある宝箱を取り忘れないように。

左のベッドを調べると、そこには相部屋の女の子が…

ストーリー攻略 第3話 「BOY MEETS GIRL」

少年Aは寄宿舎で、自分と同じように命名の儀を行うために来た少女Yと出会う。彼らは正式に儀式を受けるまでの期間中にカンガリアンを見物する。しかし、そこは彼らが思い描いていた夢の世界ではなかった…。

第3話 進行チャート

- 寄宿舎
- センター
- コアラップ広場
- 1 ペットショップ
- 第1エスカレータ
- 旧城壁
- 第1エスカレータ
- 2 コアラップ広場
- 3 Shop
- 4 3Dシアター
- 5 センター
- 寄宿舎
- センター
- コアラップ広場
- 6 下水溝ダンジョン

第4話へ

1 逃げ出したポーを捕まえる方法

少年Aたちがカンガリアンを見物している途中、ペットショップでポーという動物が逃げ出してしまう。これをオリの中に戻すには、ポーをオリに向かって投げるだけでよい。ポーはこちらに攻撃してくるわけではないので、特に問題はないだろう。

↑ポーは動きが素早いので、1回叩いて動きを止める。倒してしまう心配はない

↑動きが止まったら、オリをめがけて投げるだけ。あとはこれを繰り返す

2 Aチップによる被管理者との出会い

ペットショップでのイベントのあと、少年Aたちはテロ事件や、Aチップによって洗脳されている人に遭遇する。

↑自我を奪われてしまった彫像磨き士。この国の病理を表す光景

3 フォボスの装備をここで揃えよう

ここでは少年A用装備のチタンスパナと清掃つなぎを買っておくこと。回復アイテムなどはあとで宝箱から手に入るので、残ったお金は使わずに貯めておくこと。

↑余裕がある場合、セラピ玉とサンドーラ玉を買っておくと後が楽になる

商品リスト

アイテム	値段
リトライ玉	500
チタンスパナ	8500
清掃つなぎ	7000
赤いセーラー服	8000
ペンダント	6000
H50	300
リフレクス	400
デボイズン	400
パワフリャア	750
ディフェン	750
ファステン	750
セラピ玉	5000
リフレク玉	5000
デボイズ玉	5000
マーズフレア玉	7500
フリズン玉	10000
サンドーラ玉	12500

4 3Dシアターにゆがめられた歴史が

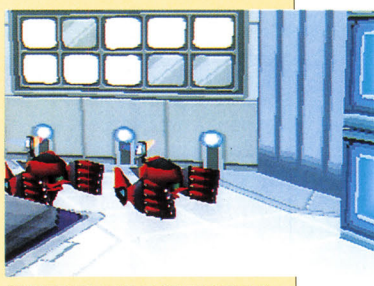
ここではクエスの時代を舞台にした映画が放映されている。クエスとは、過去の時代にアショカ法国によるソドムの侵略を阻止し、英雄とあがめられた人物。ソドム出身の少女Yは、クエスを尊敬しており、少年Aを誘って中に入る。

しかし、上映されていた映画では、クエスは神に仇なす悪の魔法使いとして描かれていた。これを見て少女Yは激怒する…。

←→↓映画の主役はクエスではなく、アショカ法国の黒騎士。黒騎士がクエスと刺し違えて勇壮に死んでいくというストーリーになっている。子供の頃から愛読してきた絵本とはまるで正反対の内容の物語に、少女Yはとまどい、憤慨する

5 少年Bに魔の手が迫る

映画を見終わったあと、一行はいったん解散することになる。少年Aや少女Yよりも、早く命名の儀を受けることになっている少年Bは、1人でセンターへと向かう。しかし、その背後を、旧城壁でテロリストを取り締まっていたポリスロボが追いかけていく…。



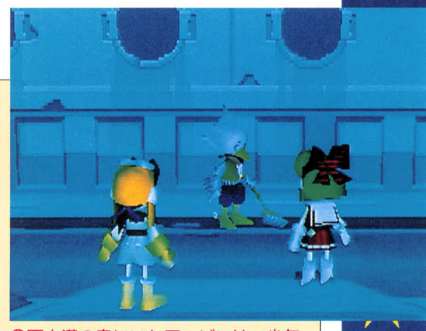
↑少年Bのあとをつけるポリスロボ。第5話では手強い敵となる

6 下水溝ダンジョンで少年Bに会え

少年Bが命名の儀を受け、どんな名前と職業を授かったのかが気になった少年Aたちは、センターへ。少年Bが下水溝のそうじ士になったと聞き、一行は下水溝ダンジョンを抜けて会いに行くが、そこで見たのは変貌した友の姿だった…。

センターの窓口の話では、少年Bの名前は「アービン」になったという

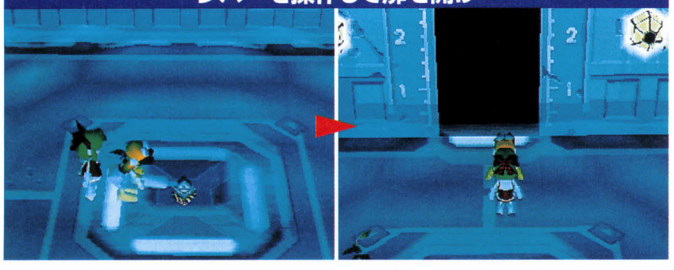
コアラップ広場で婦人の話を聞き、地下の下水溝へと向かうことに


下水溝の奥にいたアービンは、少年Aのことを忘れてしまっていた

下水溝ダンジョンMAP&戦闘指南

特に複雑な構造ではないので、迷う心配はないはず。戦闘は3回で済ませられるが、くまなく探索して経験値を稼いでおくこと。ガーブラチのいる部屋の扉を開けるには、2ヵ所にあるレバーを倒す必要がある。また、下水溝には第5話でもう一度行くことになる。

レバーを操作して扉を開け


特に意地悪な仕掛けはされていない。2ヵ所ともレバーを倒せば扉は開く

対ダルマタヌキ戦はこう戦え！

常に3体で現れるダルマタヌキ。味方全員にダメージを与える攻撃をしてくるが、そのダメージはわずかなのであまり気にしなくてよい。HPも低く、少年Aが浮き爆草を投げつければ一撃で倒せる。

少女Yはこの段階では弱いはずなので、防御に専念させてもよい。ただし、ダルマタヌキはマーズフレアの魔法を使えば一撃で倒せるので、効率よく戦いたいのだったら少女Yにも戦わせること。

浮き爆草を使え

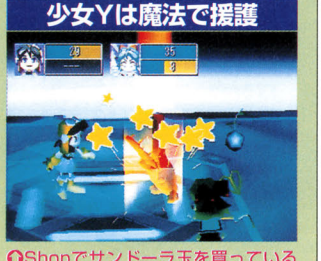
爆草を投げさせるのは少女Yでもよさそうだが、実は少年Aに投げさせた方が大きいダメージを与えられるのだ

対ガーブラチ戦はこう戦え！

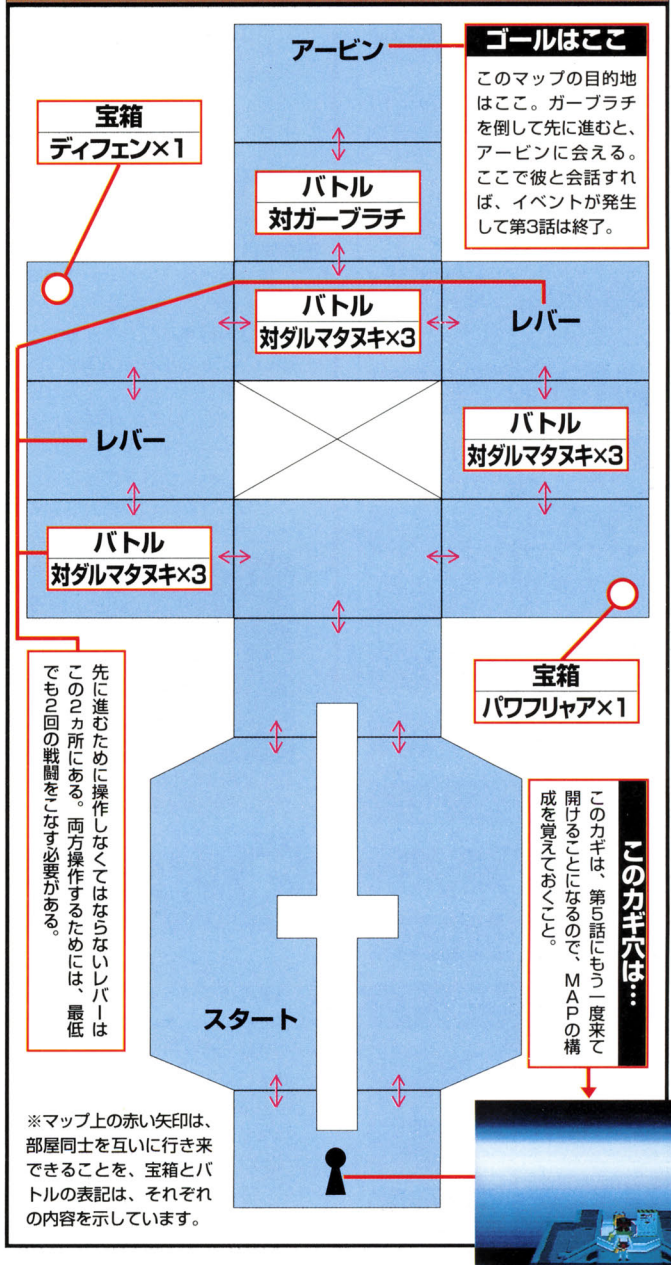
ガーブラチはHPが高く、また、その攻撃を受けると毒状態にされてしまうこともあるので、接近戦はなるべく避けるように。

まず、少年Aはとにかく動き回って浮き爆草を投げつける。そして、投げる爆草がなくなったら、通常攻撃をさせよう。少女Yはひたすらマーズフレアで攻撃。ただし、少年AのHPが30を切るようだったら、セラピの魔法やH50のアイテムを使って回復させること。

少女Yは魔法で援護


Shopでサンドーラ玉を買っている場合はそれを使ってもよい。MPが切れたら、防御に専念させること

下水溝ダンジョンMAP



ストーリー攻略 第4話「名前のない町」

少年Bの変貌に驚き、「大人になるということは子供のときのことを忘れることなのか」と絶望する少女Y。そんな折、彼女のチェーンウォッチが光り出し、少年Aはクエスの活躍する時代にタイムスリップしてしまう。

第4話 進行チャート

- 寄宿舎
- 1 スゴロクモード
- 2 鋼鉄の門
- 住宅街
- 議長官邸
  - 入手アイテム：5000マーズ
- 2 住宅街
- 酒場
  - 入手アイテム：H50×2
- 住宅街
- 2 鋼鉄の門
- 2 住宅街
- 総督府
- 酒場
- 議長官邸
- 住宅街
- 2 裏通り
- 空中通路抜け道
- 2 空中通路
- 3 総督府
- 鋼鉄の門

第5話へ

1 ゆっくり進んで経験値を稼げ

クエスとサスケに出会ったあとで、少年Aは彼らに協力して、名前のない町（後のセイラの故郷であるソドム）をアショカの支配から解放するための冒険へ旅立つ。

名前のない町までの行程はスゴロク。今回はゴールするまでにアショカ軍の輸送部隊に追いつかなければならない。よって、クリアするにはルーレットの目押しを練習して常に4以上が出せるようになる必要がある。ただし、失敗してもやり直しがきくので、何度もトライして経験値を稼ぐのもよい。

第4話スゴロクモードのマスの内容

マス目	内容	マス目	内容
1	スタート地点	21	H50×10入手
2	1マス戻る	22	HP回復
3	なし	23	戦闘：ビナー×2
4	パワフリャア×1入手	24	なし
5	パワフリャア×1入手	25	なし
6	なし	26	地雷
7	戦闘：ビナー×2	27	パワフリャア×1入手
8	なし	28	なし
9	なし	29	戦闘：ビナー×2
10	なし	30	スタンプ
11	戦闘：ビナー×2	31	なし
12	戦闘：ビナー×2	32	戦闘：ビナー×2
13	スタンプ	33	パワフリャア×1入手
14	HP回復	34	HP回復
15	戦闘：ビナー×2	35	なし
16	ダメージを受ける	36	スタンプ
17	戦闘：ビナー×2	37	4マス戻る
18	1マス進む	38	なし
19	なし	39	6マス戻る
20	ダメージを受ける	40	ゴール

2 アショカ駐屯兵との場面に応じた戦い方

第4話では、アショカ駐屯兵と何度も戦うことになる。もっとも、今回は同行するクエスとサスケが強い。どちらも通常攻撃が強く、赤の風も使いこなす。2人が戦っている間に、少年Aは物を投げるなど、サポートに回った方がよい。ちなみに、サスケは手裏剣を投げることもできるが、手裏剣は第6話で役に立つので温存しておくこと。

↑何度も出てくるが、しょせんザコ。クエスとサスケの通常攻撃で十分

鋼鉄の門の場合

↑大砲は敵も使ってくるので、少年Aをすぐに向かわせること

空中通路の場合

↑空中通路では、敵との間に距離があるので、敵が近づいてくるまでにタルを投げたり、クエスのマーズフレアで攻撃。また、サスケを敵めがけて投げるという手もある

3 対ゲヘナ総督戦はこう戦え！

総督府までたどり着き、アショカ軍のボスであるゲヘナ総督との決戦へ。ゲヘナ総督は、最初は味方全員にダメージを与える魔法を使ってくる。これを防ぐには、パーティの初期位置の両隣にある魔力増幅装置を壊せばよい。そうすればゲヘナ総督は全体魔法が使えなくなるのだ。あとはマメに回復しつつ戦えば、問題なく倒せる。

魔力増幅装置を壊せ

↑魔力増幅装置は、通常攻撃を1発当てるだけで壊せる。左は少年Aに、右はサスケに壊させるとよい。その間、クエスには防御させておこう

↑魔力増幅装置を壊したら、一斉に攻撃。さらにクエスの魔法で攻めよう

ストーリー攻略 第5話「命名の儀」

名前のない町を解放し、ソドムという名を復活させた少年Aは、再び少女Yのもとへ戻る。そして2人はアービンのAチップをはずすためにテロリストと接触。しかし、それがもとで彼らは反乱分子と見なされることに…。

第5話 進行チャート

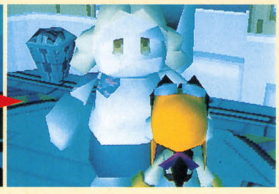
- 寄宿舎
- コアラップ広場
- 1 下水溝ダンジョン
- コアラップ広場
- ペットショップ
- 第1エスカレータ
- 第8居住区(1)
  - 入手アイテム：10000マーズ
- 2 第8居住区(2)
- 3 第8居住区(3)
  - 入手アイテム：グラブ
- 4 第8居住区(4)
- 4 第1エスカレータ
- ペットショップ
- コアラップ広場
- 3Dシアター
- 西ターミナル
- 5 検問
- 6 鋼鉄の門

第6話へ

1 アービン(少年B)ととらわれの人物を救え

まず、アービンのもとへ。彼を連れて出口に行こうとすると、エミュウに水門のカギを開けるよう頼まれる。第3話で開かなかったカギをこれで開けよう、すると水が引き、中から監獄が現れ、中である人物を救うことになる。

少女Aは、とりあえずアービンを殴って正気を取り戻させる



エミュウにもらった鍵を使って先に進むと、意外な人物を救うことに

2 Aチップ男を優先的に倒せ

アービンのAチップをはずすために第8居住区へ向かう途中で、Aチップ男たちと戦闘に。ここではまず、少年Aのジャンプ攻撃と少女Yのマーズフレアで Aチップ男を倒し、あとはモヒカン男を同様に料理しよう。

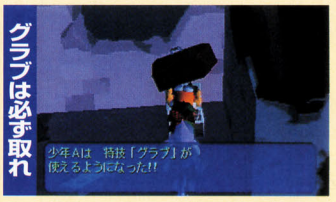
第1話と同様、アービンをオブジェとして使えばよい

3 ランディに会いアービンを治す

第8居住区の奥まで行くと、テロリストの首領であるランディに会える。ここでアービンのAチップをはずしてもらえるのだ。また、ここの宝箱の中のグラブを取ると、少年Aの特技が増え、重い物や熱い物も投げられるようになる。

第2話以来、世間を騒がしてきたテロリストたちも、実はいいひと？

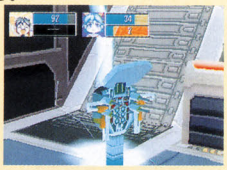
グラブは必ず取れ



ここで取り忘れても、第5話終了時に手に入るが、ここで取っておけばすぐに役立つ場面があるので必ず取ること

4 機械系の敵にはサンドーラが有効

ランディたちと別れたあとで、一行は警察に追われる身に。ポリスロボやトールゲートと戦うハメになる。ちなみにこれらの敵は、いずれも少女Yのサンドーラ1発で倒せるのがポイントだ。また、ポリスロボのほうは少年Aのグラブを使い、熱湯ナベを投げつければ、一撃で倒すことができる。



グラブは「とくぎ」コマンドで使う

サンドーラを惜しまず使え！

5 ホバーバトを奪いアロマへ向かえ

バスターミナルまで戻ってきた一行は、警察のホバーバトを奪ってアロマへ戻ることを決意する。ここからはレース風のミニゲームが始まる。アクセルやブレーキの操作は一切なく、方向キーで他の車を避けるだけでよい。ハンドルの反応はけっこう敏感なので、キーはチョンと押すのがコツ。

こきざみに他車を避けろ

他の車が意地悪なハバ寄せをしてくるわけではないので、落ち着いて空いた車線を走り続ければよい

6 対スパイル戦の有効な戦い方

逃避行の途中で、一行は警察のロボット、スパイルに襲われる。これもまた、サンドーラの一撃で倒せる。また、グラブを使えば、炎上したホバーバトを投げつけてスパイルを倒すことも可能。

このあとで、一行はまたもや藍色の風に救われ、少年Aと少女Yは、彼女の前で自ら命名の儀を行う。

ホバーバトを投げつけるのがベスト。他に、バリケードなども投げられる

ストーリー攻略 第6話「黒き侵略者」

自ら命名の儀を行い、少年Aはフォボス、少女Yはセイラと名乗ることに。藍色の風の力で、一瞬にしてアロマへ戻った彼らだが、そこにあるのは謎の侵略者によって蹂躙されてしまった故郷の姿だけであった。

第6話 進行チャート

1. 少年Aの家
   - あろ饅頭屋
   - アンサー広場
2. アロマ村入口
   - アンサー広場
   - 焼肉屋
3. アンサー広場
   - 作品展会場
4. アロマ城跡
5. 風車小屋
6. 少年Aの家
7. 作品展会場
8. 風車小屋
   - アロマ村入口

第7話へ

1 故郷のアロマに侵略者の魔の手が

やっとのことで戻った故郷は、何者かの手によってメチャメチャにされていた。一行は手がかりを得るために、長老のもとへ向かうことに。

↑フォボスの家も無惨な姿に

2 長老からランプーの手紙を受け取る

一行はここで長老に出会い、ランプーからの手紙を受け取る。彼はどこかに潜伏しているらしいのだが、手紙には「食」の一文字があるだけ。一行はその意味を解読するために、さらに村中をかけずり回り、手がかりを捜すことになる。

↑「食」の意味は長老すらもわからない

3 老人の飼うヤギが手紙を解読する

手がかりを求めて、アンサー広場へ二度目に来たら、老人と、彼が連れているヤギと話そう。すると、手紙を食べられてしまうが、その代わりにヤギが手紙を判読し、その内容を話してくれる。その内容を頼りに、一行はランプーの潜むアロマ城跡へ向かうことになる。

↑手紙には特殊な仕掛けがあったらしい

4 アロマ城跡に潜入し風の谷への地図を入手

アロマ城跡に行ったら、門前にある像を操作しよう。すると、地下室への入口が現れ、その中でランプーに会える。彼の話では、タコ族の言い伝えにある風の谷への地図が城内にあるとのこと。ランプーが城門を開けてくれるので、右ページのマップを参考に進もう。

カチッとはまるまで2つの像を回せ

↑2つの像を調べると、回すかどうか聞かれる。「はい」を選べば回せるので、それぞれ「……カチッとはまった感じがした」という表示が出るまで回せばよい

5 小屋に進駐する侵略者を倒せ

ランプーのいた地下室に戻ると、ランプーは敵に拉致されていた。一行は彼らを救うため、敵からの挑発ともとれる手紙をもとに、風車小屋へ行くことになる。

ここでは2回戦闘することになるが、これまで通り、フォボスが通常攻撃し、セイラが魔法で援護するという戦法で戦えば問題ない。ただし、敵の隊長のシルビーには勝てず、一時退散することに。

↑ここで戦う敵は、第4話のアショカ兵に似ている。もしかして…

対黒服の兵

↑オブジェのキノコを使うと一瞬巨大化するが…ただそれだけ。普通に戦え

対黒服の軍人

↑敵は2人だけなので、敵を投げて敵にぶつける戦法でも十分に戦える

↑シルビーとの最初の対決は、イベントとして処理される。藍色の風さえも彼女には通用しないのだ

6 新兵器・破砕弾を長老にもらう

シルビーを倒す作戦を練るため、いったん自宅に戻ると、そこには長老が待っていた。ここで彼はシルビーを倒すための兵器、破砕弾をくれる。ただし、発射装置はフォボス自身が作らねばならない。

↑いざというときに頼りになる長老

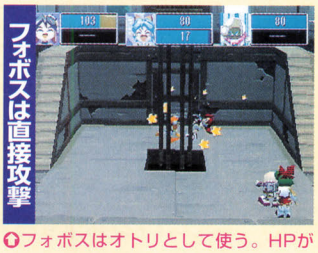
7 破砕弾を撃つためタローボーを作る

長老のすすめで、発射装置の材料を集めに作品展会場へ。ここで第1話で倒したあろっとオブぺんの残骸を調べると、フォボスはこれをもとにバズーカ砲を装備したロボット、タローボーを製作。タローボーは今後強力な仲間となる。

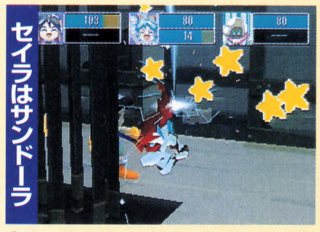
↑タローボーの特技のバズーカは、戦闘でおおいに役立つ

8 3人の連携でシルビーを倒せ

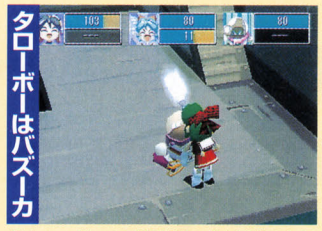
タローボーをパーティに加え、一行は再びシルビーに挑む。この戦闘では、戦場にオブジェが一切ないので、正攻法で戦わねばならない。そこで、フォボスは通常攻撃、セイラはサンドーラを使って攻撃。タローボーは、第4話で温存しておいた手裏剣をバズーカで発射すべし。



↑フォボスはオトリとして使う。HPが70を割ったらすぐにアイテムで回復



↑フォボスがシルビーを引きつけている間に、セイラはひたすら魔法で攻撃



↑タローボーの通常攻撃の威力は微々たるものなので、遠距離攻撃に専念

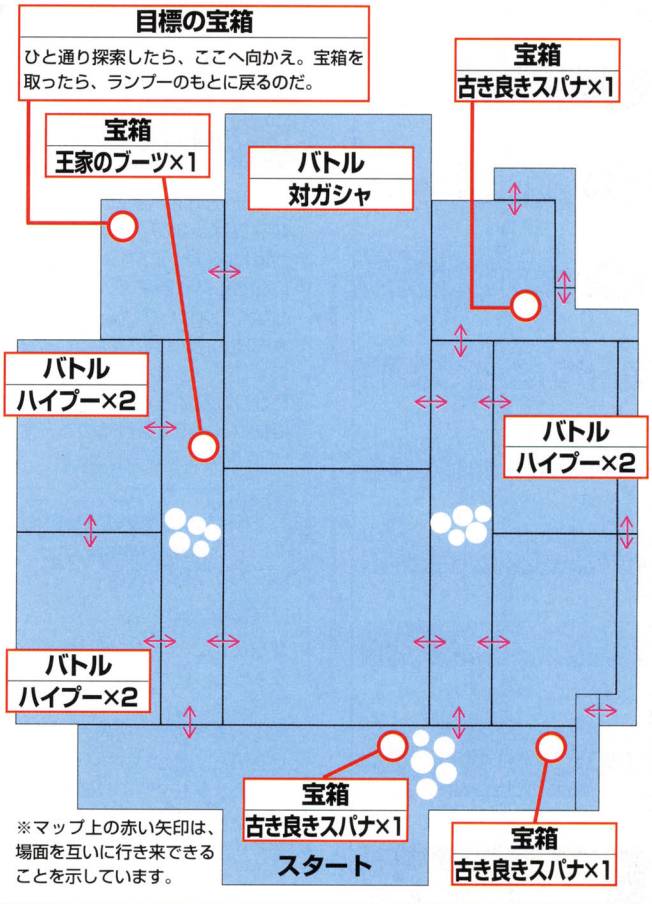
アロマ城跡ダンジョンMAP&戦闘指南

ここでの目標は、風の谷への地図が入った宝箱。ただし、王家のブーツなど、フォボス用の、性能の良い装備が落ちているので、くまなく探索すること。

注意するべきは、途中、城壁の上を渡って進む場所。H150の入った宝箱の脇へ移動しようとすると、城壁の上に出るので、そのまま通路沿いに進めばよい。

↑これがH150入り宝箱。ここから画面上へ進めば、城壁の上に出られる

アロマ城跡MAP



対ハイプー戦はこう戦え!

この敵はHPが低いうえに、遠距離からの攻撃もできない。よって、フォボスはガレキを投げつけ、セイラはマーズフレアで援護というように、遠距離から攻撃するのが有効。いずれの攻撃方法でも、一撃でハイプーを倒せる。

↑フォボスはただ単に通常攻撃をするだけでもかまわない

対ガシャ戦はこう戦え!

この敵はHPが高く、放っておくと自分の防御力を上昇させる魔法まで使うので、速攻で倒すこと。まず、セイラはサンドーラを使うことに専念させる。フォボスには、石柱を「オブジェ」コマンドで使わせる。石柱を倒したあとは、ガレキを投げて攻撃させよう。

↑石柱をオブジェとして使うと、倒れてガシャを押し潰す

ストーリー攻略 第7話「風の谷」

アロマを侵略するシルビーたちを追い払ったフォボスたちは、しつこいシルビーの追跡をかわしつつ、言い伝えにある風の谷を目指す。そしてフォボスは風使いとしての宿命を背負い、試練を受けることになる。

第7話 進行チャート

- アロマ村入口
- 1 スゴロクモード
- 風の門
- 2 風の谷入口
- 集会場
- 公園
  - 入手アイテム：リフレクス×2
- 3 Shop
- 滝
- 4 知の部屋
- 4 運の部屋
- 5 力の部屋
- 公園
- 集会場
- 風使いの館
  - 入手アイテム：M10×1・デボイズン×3・H150×3・リトライ玉×10
- **第8話へ**

1 シルビーから逃げてゴールを目指せ

ここでは、シルビーに追いつかれる前にゴールしないと、最初からやり直しになる。ここまで来ると、急いでゴールした場合のボーナスが、MPの玉などのレアアイテムになっているので、速攻のクリアを目指したほうがよい。もしクリアに時間がかかりそうなら、わざと追っ手に捕まってしまえ。

第7話スゴロクモードのマスの内容

マス目	内容	マス目	内容
1	スタート	16	ダメージを受ける
2	なし	17	戦闘：アロマンG×2
3	なし	18	3マス戻る
4	戦闘：アロマンG×2	19	なし
5	3マス戻る	20	戦闘：アロマンG×2
6	なし	21	スタンプ
7	スタンプ	22	HP回復
8	なし	23	戦闘：アロマンG×2
9	戦闘：アロマンG×2	24	戦闘：アロマンG×2
10	戦闘：アロマンG×2	25	H50×15入手
11	4マス進む	26	なし
12	HP回復	27	弾丸×1入手
13	スタンプ	28	2マス戻る
14	戦闘：アロマンG×2	29	戦闘：アロマンG×2
15	なし	30	ゴール

2 風の谷入口でサフィに出会う

谷に着くと、村の長のサフィが迎えてくれ、風の谷の伝説を教えてくれる。

伝説によると、フォボスは救世主であるらしい

3 クロスレイ玉とブンナグル玉を買え

セイラ用の装備に目が行きがちだが、第7話ではもう、セイラが戦闘に参加する機会はない。よって、ここは装備よりむしろ、クロスレイ玉などの強力な攻撃魔法を買うべき。ここで買っておけば、第8話でクエスに魔法を覚えさせられる。また、試練の洞窟ではフォボス1人で戦うことになるので、H50を10個ほど買っておくこと。

商品リスト

アイテム	値段
リトライ玉	500
古き良きスパナ	22500
竹ぼうき	21000
作業つなぎ	23000
炎のセーラー服	18500
銀のバレッタ	18000
H50	300
M10	4000
弾丸	100
リフレク玉	5000
デボイズ玉	5000
クロスレイ玉	45000
ブンナグル玉	60000

4 試練の洞窟の課題をこなすには

フォボスは、風使いとしての試練を受けるため、1人で洞窟へ。洞窟に降りたらまず、奥へ進む前に左右にある部屋での試練を克服しなくてはならない。その内容は、戦闘開始前の指示に従って水晶を壊すこと。手順を間違えたり運が悪かったりすると、水晶を壊した際にダメージを受けるので、常にHPを60以上に保つこと。

知の部屋

右の部屋の試練では、指示通りの順番で水晶を壊していけば、ダメージなしでクリアできる。落ち着いて水晶の名前を確認しつつ壊していけばよい

運の部屋

この試練の目標は、7つの水晶の中で、壊してもダメージを受けないものを3つ壊すこと。どれが当たりかは完全に運なので、HPを回復しつつ臨むしかない

5 マーフィーキングを簡単に倒す方法

最後の試練は、マーフィーキングを倒すこと。この敵は普通に攻撃すると、色が変わり、無敵の状態になる。しかし、その色と同じ色の水晶を壊せば普通の状態に戻せるのだ。しかし、マーフィーキングと水晶を交互に攻撃するのは手間がかかる。ここはダメージ覚悟ですべての水晶を壊してからマーフィーキングを攻撃しよう。

水晶をすべて壊せ

マーフィーキングはこちらから攻撃しない限り何もしてこないので、じっくりと水晶を壊せる。ただ、これまでの試練と同様、間違った水晶を壊すとダメージが

あとはなぐるだけ

水晶を全部壊したら、あとは通常攻撃を繰り返すのみ。マーフィーキングを倒した後、フォボスは風の谷に認められ、谷の長として迎えられることになる

ストーリー攻略 第8話「クエスとの再会？」

風の谷での試練を乗り越えて、名実ともに風使いとなったフォボス。風使いの館に迎えられた彼は、またもやチェーンウォッチに導かれて、クエスの時代へと旅立つ。そして、たどり着いた場所は当時の風の谷であった…。

第8話 進行チャート

1 風使いの館
入手アイテム：M10×1・デボイズン×3・リトライ玉×10

長老の家

公園
入手アイテム：リフレクス×2

2 長老の家

3 道場

4 ウマ小屋

滝
入手アイテム：リトライ玉×10

5 知の部屋

5 運の部屋

6 力の部屋

ウマ小屋

資材置場

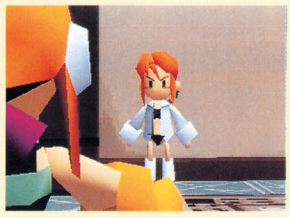
長老の家

7 風使いの館

第9話へ

1 過去の風の谷でクエスと再会

時を超えたフォボスは、クエスの目前に現れる。しかし、ここは時代的には第4話よりも前らしく、クエスはフォボスを不審者と思って投獄してしまう。



なんと、クエスの着替え中に現れたフォボス

檻からは第7話の最後に手に入った鍵で脱出できる

2 小細工は使わずにアショカの兵を倒せ

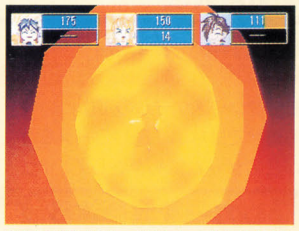
監獄から脱出したフォボスは、クエスの危機を救い、疑いを晴らす。そして、さらに風の谷へ押し寄せるアショカ軍を倒すため、クエスとサスケの3人でともに戦うことになる。

ここでの戦闘は、なるべく通常攻撃だけで戦うこと。このあとすぐに、さらに強い敵が待ち受けているからだ。

敵をかまどへ投げるのも可

3 ジュウゼスは風で素早く倒せ

敵の気配を察知したサスケにつれられ、今度は道場で戦闘。ここで戦うジュウゼスは攻撃力が高く、こちらを毒状態にする攻撃もするので、長期戦は不利。風を惜しまず使って、速攻で倒すこと。風による攻撃を2回あびせればよい。



この戦いでレベルアップできれば、再び風が使えるのでラッキー

4 幼少時のランプーが風の谷の危機を告げる

ジュウゼスとの戦いを終えてウマ小屋に行くと、幼少期のランプーに出会う。彼は、タコ族の危機感知能力をもって、風のクリスタルに危機が迫っていることを教えてくれる。それを聞いた一行は、試練の洞窟へ向かうことになる。

タコ族は種族が増えにくいため、危険の多い幼少時には特殊な能力がある

5 試練の洞窟に潜むアショカ兵を倒せ

洞窟に入ったら、まず知の部屋と運の部屋へ行き、中にいるアショカ兵を倒さねばならない。ここでは長老の家での戦闘と同様、力押しで十分。ただ、フォボスだけは大箱をオブジェとして使い、ジャンプ攻撃でより大きなダメージを与えられる。

大箱は、フォボスの特技のグラブを使えば、敵に投げつけることもできる

6 アサシンビークは3人の連携で倒せ

知の部屋と運の部屋の敵を倒し、力の部屋に入ると、敵部隊のボスであるアサシンビークとの決戦へ。第8話の戦闘はこれで最後なので、使用できる限りの風を使って戦おう。そのあとは、フォボスは大箱を投げ、クエスは魔法で、サスケは手裏剣を投げて戦えばよい。

アサシンビークはたまに瞬間移動をするので、遠距離攻撃を使ったほうが、効率よくダメージを与えられる

7 未来を築くためにフォボスは旅立つ

クエスはアショカ軍の撃退に協力してくれたフォボスに感謝し、フォボスの時代の風の谷を住みやすい場所にすることを誓う。そしてフォボスは再び自分の時代へ帰ることに。実はこの第8話でのフォボスとクエスの出会いは、火星の歴史に大きな影響を与えるのだが、それがわかるのはまだ先の話になる。

この先のフォボスの冒険については、次の攻略記事にて解説する予定

サポート テクニック
SUPPORT TECHNIQUE

走り屋たちのドリフト魂を揺さぶるレースゲーム、『峠MAX2』のサポテクを大公開。ほかにも『封神演義』の隠しイベントをチャート付きで詳しく解説。秋の夜長にピッタリの、ヤリ込み情報充実の内容だぞ。

サポテクランク＊＊＊＊＊＊＊＊

実用性やユニーク度などで、サポテクの内容を総合的に判断して、1～5点の5段階にランク分けしている。採用された人には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をド～ンとプレゼントするぞ!

峠MAX2

秘密情報一挙公開

RANK 5

千葉県／野口賢吾

もはやレースゲームの定番といっても過言ではない、隠しコース&カーがこのゲームにも存在していた。これらすべての出現条件を一挙に公開。18種類ものニューマシンを使って、新たなコースに挑戦しよう。

隠しカーを集めよう

ゲームを進めると手に入る、隠しカーの出現条件を右の表に示した。

また、「TIME TRIAL」でも隠しカーが出現する。やり方は、コース選択時のモードを「FREERUN」に設定し、写真の位置から、マップ上に表示されない道やピットロードに入り、コース上に出現している隠しカーに接触する。

↑「KING BATTLE」をクリアするともらえる「F-CAR」。直線のスピードが魅力

ゲームを進めていくことで手に入る車

車名	出現条件
BAKYU（バキュームカー）	STORYのSTAGE1をクリアする
PIZZA（宅配バイク）	STORYのSTAGE2をクリアする
TORO（トロッコ）	STORYのSTAGE3をクリアする
ROBO（ロボットカー）	STORYのSTAGE4をクリアする
TY87（装甲車）	STORYのSTAGE5をクリアする
F-CAR（フォーミュラカー）	KING BATTLE全9コースのKINGに勝つ
NXS.T（特別仕様車）	SCHOOLの卒業検定で土屋圭市に勝つ
SHEP（羊）	SCHOOLの卒業検定で土屋圭市に負ける

↑TIGHT DOWNに隠されている。ハイランドスケートセンターの看板が目印

↑DIRT WAYの工事現場のコース外側に置いてあるショベルカーに突っ込もう

↑SKY LINEに出現。森を抜けた先に隠されている。写真左の石碑が目印だ

↑BIG BRIDGEに隠されている。トンネルの入口は大きいので発見は簡単

↑Mt.SNOWに出現。ロープウェイが見えたらコースの内側にハンドルを切ろう

↑SHORT CIRCUITのピットロードに入り、写真の位置からピットの後ろへ行ける

↑NIGHT CRUISEのスタート地点の反対側で、外側の壁に注目すれば発見できる

↑DOUBLE RINGのスタート地点のガードレールの切れ目からピットに入れば見つかる

↑ROCK ISLANDの看板に惑わされず、街のアーケードの入口を探し出そう

↑SCHOOLに出現。信号のある交差点から広場に進むと、赤い車が見つかるぞ

隠しコース出現

「KING BATTLE」や「SCHOOL」で右の表の条件を満たすと、隠しコースが出現する。ちなみに、「KING BATTLE」に出現するすべてのコースでKINGに勝利すると、難易度の高くなったライバルが登場する「ROUND 2」に挑戦できる。

↑SCHOOLを卒業すると隠しコース出現

隠しコースの種類と出現条件

コース名	出現条件
NIGHT CRUISE	KING BATTLEのSKY LINEコースでKINGに勝つ
DOUBLE RING	KING BATTLEのBIG BRIDGEコースでKINGに勝つ
TIGHT DOWN	KING BATTLEのMt.SNOWコースでKINGに勝つ
ROCK ISLAND	KING BATTLEのDIRT WAYコースでKINGに勝つ
SHORT CIRCUIT	KING BATTLEに登場するすべてのコースでKINGに勝つ
SCHOOL ZONE	SCHOOLを卒業する（2PLAYERS、TIME TRIAL専用）

©ATLUS／CAVE・KOEI・BELUGA COMPUTER／Victor Interactive Software・KONAMI・Nintendo

封神演義

趙公明をスカウト

RANK 4

編集部情報

右に示したチャートのようにゲームを進めていくと、趙公明の妹である雲霄による説得イベントが発生して、趙公明を仲間に加えることができる。なお、趙公明が仲間にいると、エンディングが少し変化するぞ。

↑趙公明は、蛟竜金鞭（こうりゅうきんべん）などの強力な宝貝（ばおぺえ）が武器

イベントチャート

STAGE 23「奇襲」
趙公明を一番最初に倒す
↓
戦闘後のイベントで趙公明を逃がす
↓
STAGE 29「急襲」
趙公明を一番最初に倒す
↓
戦闘後のイベントで趙公明を逃がす
↓
STAGE 29「強襲」
戦闘後、趙公明が仲間になる
↓
STAGE 29「天魔」
趙公明を戦死させないで妲己を倒す
↓
通常とは別バージョンのエンディング

パイロットになろう！

飛べ！ スーパーシマダ 3C

RANK 3

秋田県／かおるちゃんファイト

ジェットコースでゲームをはじめて、飛行訓練学校内の画面になったら、**右、左、右、左、上、上、上、△と入力**しよう。効果音がしたら入力は成功だ。そのあと、オフィスに行きアルバイトを紹介してもらって、使用する機体の選択画面を見ると、通常の機体のほかに「SUPER SHIMADA 3C」という隠し機体が選べるようになっている。

↑この画面でコマンドを入れる。入力に成功したら、アルバイトの機体選択画面に行こう

↑謎の飛行物体スーパーシマダ出現。登場する機体の中でもトップクラスの性能だ

実況パワフルプロ野球'98開幕版

変化球ポイント増加

RANK 2

東京都／さとうさん

サクセスモードでゲームを始めて、**主人公のポジションを投手、中学校のクラブを卓球部に設定しよう**。そのあと球種の設定画面になったら、**一番最初にオールキャンセルを選ぼう**。すると、通常は6ポイントしか得られないはずの球種ポイントが、11ポイントに増加しているのだ。

↑球種ポイントを振り分ける画面になったら、一番下にあるオールキャンセルを選択する

↑のこりポイントの部分に何も表示されなくなるが、振り分けると11ポイントもある

今どきのキンタマリオ

メタルギア ソリッド

メリルの強烈キック

RANK 1

兵庫県／ベーグル

スネークと行動を共にするメリルだが、彼女に攻撃を加えると、仕返しとばかりにビンタで反撃されて、ダメージを受けてしまう。

このときメリルに攻撃を加えてから逃げ出すと、どこまでも追いかけてきて、スネークをひっぱたこうとする。さらにビンタを避けようとして地面に伏せると、今度は強烈なキックをお見舞いされるぞ。ちなみにキックをうけるとき、反対方向を向いて地面に伏せると、メリルの足がスネークの股間にもろに当たっているかのような画面を見ることができるぞ。

教訓「触らぬ神にたたりなし」。スネークさんお大事に。

地面に伏せると

↑メリルの仕返しを、地面に伏せてやり過ごす。このとき反対方向を向くのがポイント

↑メリルのキックがスネークのお宝にヒット！　男性にしかわからないこの痛み。メリルさん、いくらなんでもそれはやりすぎでしょう

「今どきのキンタマリオ」大募集！

●「キンタマリオ」ってなんだ？

かつて『スーパーマリオブラザーズ』のマリオが、コインの上にたたずむ姿が話題となった。この姿は俗に「キンタマリオ」と呼ばれ、親しまれたものだ。その衝撃を今に復活させるのが、この「今キン」だ。

●求む！　爆笑の一瞬技

PSソフトのプレイ中に発見した爆笑必至の一瞬技を大募集中。応募方法は「その一瞬」のやり方を詳しく書いて、下のあて先の「今キン」係へ送ってくれればOK。写真は編集部で撮影するぞ。また、採用された際の賞金はサボテクと同じだ。絶妙なみんなのアイデアを待っている。

サボテクもいままでどおり待っている

マニュアルに載っていないサボテクを発見したら、ハガキかFAXで送ってほしい。その際、ゲームタイトルと技の内容、郵便番号、住所、氏名（ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を記入するのを忘れずに。ハガキは消印を、FAXは送信時間をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。到着が同じ時刻の場合は、技のやり方が詳しく書いてあるほど、採用される確率が高くなるぞ。採用された人には、サボテクのランクに応じた賞金をプレゼントするので、ガンガン見つけてドシドシ送ってくれ。それでは。

あ　て　先

〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26
TIMプレイステーションマガジン編集部　サボテクまたは今キン係

F　A　X

03-5569-6234

Beauty forever

神奈川美容外科クリニック

ムダ毛はエチケット違反

医療レーザー脱毛専用フリーダイヤル式
無料チャンネル電話情報提供相談システム
FreeDial 0120-566929

男性美容専用フリーダイヤル式
無料チャンネル電話情報提供相談システム
FreeDial 0120-366929

新宿：東京都新宿区新宿3-1-1 世界堂ビル7F TEL.03-5321-8323

渋谷本院・横浜・札幌・盛岡・仙台・新潟・高崎・水戸・大宮・西船橋・池袋・静岡・名古屋・大阪・岡山・広島・北九州・福岡・熊本

◎診療時間／朝9時～夜9時◎年中無休◎完全予約制◎秘密厳守の院内ローン◎学割あり

インターネットホームページアドレス http://www.k-c.co.jp/l-epi/m/

今号のマナビィ

デビューイベントは無事終わりました（タイトルの写真参照）。セカンドシングル「パレード」は11・25発売なんですが、レコーディングは「ハードル」より先にやったので、ちょっと不思議な感じ。

アシスタント ナナ（名波誠行）

Jリーグサッカークラブを作ろうの発売決定でドリームキャストほしい度がアップ。これを読んだ湯川専務がガッツポーズしそう（読んでないって。でも年末はPSのRPGやりまくりだよ～！

フリートークもいいじゃん

（埼玉県／門脇広海さん）

愛日　門脇広海さん、どうして、こんなにセクシーだって知ってるの？　この服装、タイタニックの影響だって。舳先で手を広げましょうか？

ナナ　タイタニックごっこですか？　氷の海に沈むシーンだけは勘弁してね。

愛日　私、まだ観てないんですよ～。

ナナ　あの映画、男ひとりで観るのはツライっス～。周りのカップルはいい感じになっちゃってるし…もう、3等客船にいる気分でしたよ（笑）。

（三重県／川西正臣さん）

愛日　魔法使い、なりて～。

ナナ　僕もなりて～。

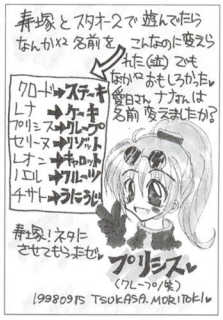
愛日　魔法使いになったら、何します？

ナナ　魔法で仕事をちょいちょいと終わらせて、ゲーム三昧の生活を。

愛日　満漢全席出します。そして…。

ナナ　1人で食べちゃうんですか？

（愛知県／守斎つかさん）



ナナ　RPGやるときは、だいたい初期設定の名前でやるんですが、三国志の新君主は自分の名前をつけます。この前、シャア（炎呀）の名前を付けた新武将を曹操のもとに使いに出したら捕まって、しばらくしたらクーデター起こして…。さすが赤い彗星だなって。でも、こうして遊ぶのもいいですね～。

愛日　うまそ～！

ナナ　愛日ちゃんもこんな感じに変えますよね。

愛日　すご～い。イカより美味しそう。メニューみたいですよね。じゃあ、ステーキ1つと、クレープとフルーツ。でも、最後のうにうじはイヤ。これ食べたらおなかこわしそう（笑）。

（千葉県／ブータローさん＆しゃちょうさん）すごくかわいいですよね。ブドウもおいしそうだし（愛日）顔寄せ合って、プリクラっぽいですよね（ナナ）プリクラ、シリーズにしたいな（愛日）

沈黙落雁 PSのゲームが好きで応援してくれるサポーター（読者）のためのページ

水野愛日のPSC プレイングサポーターズサークル

メインパーソナリティ 水野愛日（みずのまなび）

（埼玉県／クレアヨーコさん）肉まん！コンビニにもそろそろ…（愛日）並んでますよ～（ナナ）食べたくなってきちゃった（愛日）

愛日　私、ピザまん好き～。

ナナ　僕、肉まん好き～。

愛日　チーズ入っていていですよ。

（茨城県／秋桜かんなさん）

ナナ　がんばるよ、俺！

愛日　ナナさんのことじゃないですよ。

ナナ　おろ？　がんばろうと思ったんだけどなぁ…。幻想Ⅱではミリーを仲間にしたいです。ミリーが転んでるうちに、ボナパルトが巨大化しちゃう（笑）。本人、そのこと知らないみたいだし。

（大阪府／神泉そうしさん）

愛日　お助け女神事務所の電話番号…、私にも教えてぇ～。

ナナ　僕も呼びてぇ～。

愛日　知りてぇ～。電話かけてぇ～（笑）。

ナナ　ベルダンディだけでいいから（笑）。「ああっ女神さまっ」は移植してほしいタイトル。オリジナルでもいいぞ。

（群馬県／ゆうま若松さん）

ナナ　ゆうま若松さんから「猫派ですか？　犬派ですか？」って質問が来てますが…。

愛日　犬も好きな猫派。よくばりなんです、私。

ナナ　僕はでっかい犬派。ちっちゃいのは苦手。

愛日　私、ちっちゃい犬派。え～、どうせ乗りたいとか思ってるでしょ。

ナナ（一部で評判）趣味のコーナー

（千葉県／ブータローさん）

ナナ　きさらぎ浅葱さん、僕の考えた穆桂英のペンネームでユフィのイラストを送ってくれました。ありがとーな。

愛日　いいよすこやかシューマイだけで。気使わなくていい。

ナナ　使っておこうよぉ。穆桂英は戦場で自分好みの男を見つけた時、そのままさらって、結婚しちゃった女将軍なんです。

愛日　私も好きな人ができたら、そうしようかな。まず乗馬から始めないと（笑）。

ナナ　かっこいい。

愛日　もうイチコロですね。

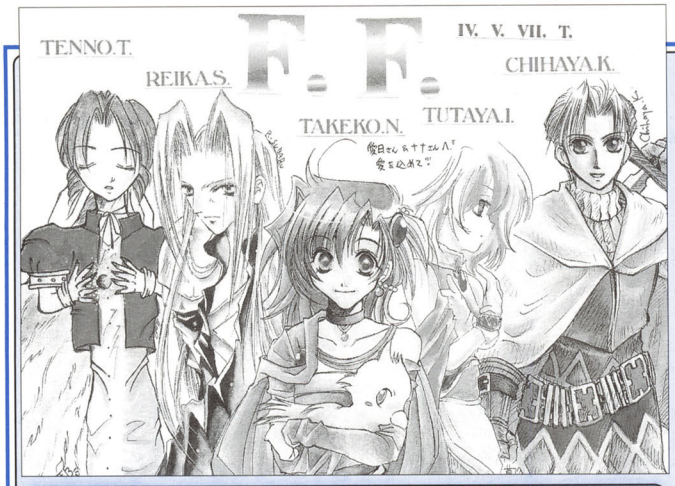
ナナ　今号のミントは岡谷みるもさんでーす。

（東京都／穆桂英さん）

（香川県／水無月いちごさん）エアガイツはユフィで（ナナ）

（佐賀県／如月かいとさん）かいとさんのユフィいいなぁ（ナナ）

（東京都／岡谷みるもさん）ミントの衣装大変だった？（ナナ）

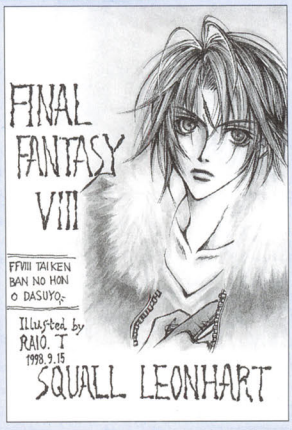


今号のBest Shot

（北海道／龍起天乃さん＆埼玉県／すばるれいかさん＆静岡県／ねこべのたけこ＆静岡県／澪風蔦耶さん＆福井県／かづき千剣さん）すごい、初の5人合作。PSCオールスターズって感じですね。場所とかケンカしないの？　愛を感じるぜ（愛日）

Manabi's イラスト……

（大阪府／七瀬優羽さん）七瀬優羽レオン登場（愛日）



（埼玉県／但馬らいおさん）音痴だったらいやぁ（ナナ）

（埼玉県／振幅さん）懸賞生活とは全然…（ナナ）違う。1円ももらえません（愛日）

（千葉県／海加さん）すごく綺麗な切り絵だ（愛日）これはカラートーンですよ（ナナ）

（埼玉県／鈴木やもりさん）月が卵の黄身に見えてるに違いない（愛日）そぉ？（ナナ）

（静岡県／玉響くいなさん）クラ子の衣装だんだんバージョンアップしてるなぁ（ナナ）

（北海道／玖宮英理さん）それぞれ表情で出てて…（愛日）封神演義だから逆です（ナナ）あ、こう（左）なのね（愛日）

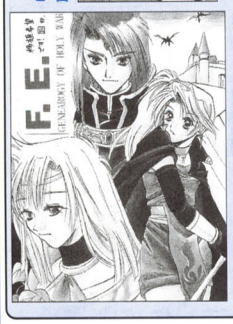
（東京都／リフレインさん）私の味覚も開花させて～。たまにすごい失敗しちゃう（愛日）

（岡山県／S-MAZDAさん）Sはマツダのサバンナ RX-7のSだそうです。謎が解けた（愛日）いつもお魚メカですよね（ナナ）鳥メカ？（愛日）自機です（ナナ）

（神奈川県／emuさん）まなビームってこのポーズ？（ナナ）人指し指を向けます（愛日）

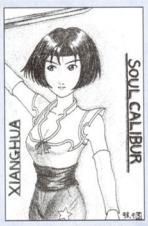
（千葉県／大神冬真さん）悟空？違うっちゅーの（愛日）お経唱えると、頭の輪っかがきりきりきりって…（ナナ）私もこの子、好みだ（愛日）

（静岡県／ねこべのたけこさん）戦記ものSLGが好きなので、ファイアーエムブレムシリーズも好きです。僕がやると最終面まで5人しか生き残らなくて…（ナナ）



（奈良県／くさはらはなみさん）ザック、バレット、レッドなんかもエアガイツに出してほしかったんだけど、それじゃ完全にFFⅦの格闘になっちゃうか（ナナ）

（北海道／湊彬歩さん）愛日ちゃんは2人の関係を知りません。しゃべりたい…（ナナ）



（愛知県／シデンさん）移植希望。もちろん女性キャラのコスチューム増やしてね（ナナ）

（静岡県／時りゅーじさん）かわいい。小さい頃、エンピツなめたら怒られました（愛日）

（愛知県／みなづき光さん）違うよ、愛よ（愛日）愛と勇気、それと少しのお金（ナナ）

（徳島県／風月さららさん）

（静岡県／玉響くいなさん）

ピエトロに会いたい

（千葉県／パコパコさん）

ナナ　ポポローグ、オープニングが楽しいです。勉強の途中でピエトロ王子が城を抜け出して、町の人々と楽しくすごす様子が描かれてます。ほのぼのしてて、何回見てもあきないんですよ。ピエトロかわいいし。

（三重県／中西峰子さん）（千葉県／沙月優さん）

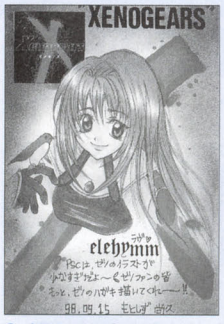
レッツ交換シリーズ

（茨城県／梗夜さん）

ナナ　キャラの衣装を交換するこのコーナー。梗夜さんのイラストをきっかけについにスコールも女装に走るんでしょうか？　風月さららさんのバルトは後ろ姿だけじゃなく、正面も見たかった。玉響くいなさんの交換、ナナ的にはベストです。

フリートーク　最近お料理でとんでもない失敗しちゃうんですよ（愛日）最近の失敗作は？（ナナ）ブリ餃子…と、トロロ状態になってしまった、ビシソアスープ（愛日）ブリ餃子って？（ナナ）私、餃子好きなんです。ある日冷蔵庫をのぞいたらブリがあったんで、微塵切りにして餃子の皮で包んで…（愛日）味はどうでした？（ナナ）…おいしくなかったです（笑）（愛日）

…ギャラリー

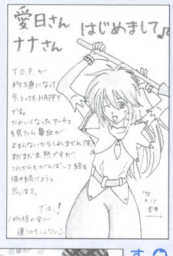


◎今ラブ中でキツイです（宮城県／もとしず尚久さん）もとしずさん、がんばれ～。青い鳥が鳴っているさ（愛日）エリィのがんばりをちょっとわけてもらおう（ナナ）

◎（岡山県／ばぐな翔さん）本名、マルグレーテ・ファティマ。な、長い…（ナナ）

◎（愛知県／花柳月みらるさん）失敗って書いてあるけどそんなことないです（愛日）

◎（岡山県／ちょこっとさん）かわいがってるのに、人形逃げたがってる（愛日）



◎（兵庫県／音夢さん）鼻血が出たら赤でアーチェを描く（愛日）

◎（青森県／睦月・Mさん）CDドラマだよ、わ～い（2人）

◎（福岡県／F.BOMBさん）斎藤一の悪・即・斬（ナナ）

◎（滋賀県／七瀬優羽様Fanです＝杏子さん）

◎（宮城県／結城悠さん）ディアスのところに行くなぁ～（ナナ）

◎（東京都／水樹あきらさん）うちと同じなのはレナだけ（ナナ）

◎（滋賀県／茅瀬サツキさん）うちではクロードが…（ナナ）

あるあるスターオーシャン2

ナナ　今回、スターオーシャン2をネタにしたマンガがいっぱい集まりました。どれもイケてるんで、特別にコーナー作っちゃいました。アシュトン君ってネタにしやすい？　なんだかんだ言って、ギョロとウルルンに情が移ったりするところがいいんでしょうね。この前、セリーヌとアシュトンがくっつくエンディングを見たんですが、笑えましたよ～。

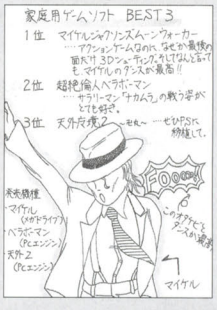
◎（滋賀県／茅瀬サツキさん）オヤジ好き？（ナナ）

◎（岐阜県／納豆食え！さん）ケンカしないの？（ナナ）

◎（北海道／玖宮英理さん）僕は逃げました（ナナ）

マイベスト3 ～私の好きなもの～

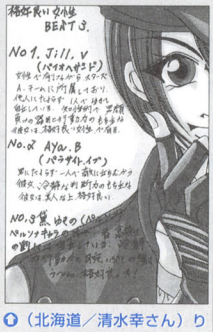
ナナ　彼氏にしたいキャラは結構来るんですが、「お兄ちゃんにしたいキャラ」が来ました。僕も弟だけなので、兄や姉がほしかったなぁ。ちなみにナナの姉にしたいキャラベスト3は、3位がジュンコ・ジェンコ（Vガンダム）、2位が水無月響子（私立ジャスティス学園）。そして、1位がルーティ・カトレット（テイルズオブデスティニー）。えっ、理由？　ただなんとなく。誰がなっても姉の下で苦労する弟の図が見られるかなと。



◎（京都府／ベラボーマンさん）どれもなつかしいなぁ。みんな知ってる？（ナナ）

◎（新潟県／田中佳子さん）したくないのはディリータ

◎（東京都／高峰るいかさん）双子には憧れるぞ（ナナ）



◎（北海道／清水幸さん）りりしい女性は好き（ナナ）

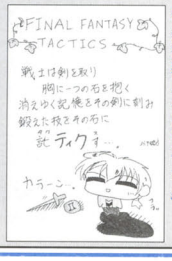
帰ってきたよくわかる発音講座

ナナ　振幅さんの作品から。
愛日　「酒、風呂ん中」これいいでしょう。やっぱり、お盆で浮かべないとね。
ナナ　で、ハムこりすさんの作品が…。
愛日　最後のカラーンはいいけど…。
ナナ　毎回ネタがいいスープ餃子さん。
愛日　メロンを油で炒めて、素昆布をちらす。いや～。でも、殿堂入り。

殿堂入り

◎（埼玉県／スープ餃子さん）

◎（埼玉県／振幅さん）



◎（東京都／ハムこりすさん）

おハガキ募集中！

●イラストギャラリー＆フリートーク
●短歌の世界をまなびましょう
　次回のテーマは「スポーツ」です。テーマフリーは随時募集中です。
●帰ってきたよくわかる発音講座
　ゲームに関する言葉がこう聞こえるというのを募集中。次回で特集します。
●マイベスト3
　なんでも好きなもの3つ書いてね。
●ようこそ！　PSC学園へ
　現在入学希望キャラ殺到中。学校にいたら楽しそうなキャラを書いてね。

◎（兵庫県／夏咲ナビさん）次号は素敵なゲストをお呼びして、愛日ちゃんと対談してもらいます。お楽しみに（ナナ）

PS関連情報を高い密度で提供

2weeks News

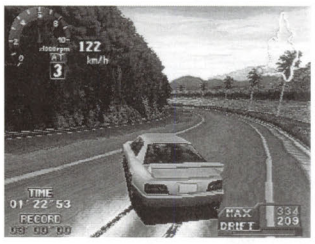
峠MAX2 レース大会
ドリキン土屋を交えて ソフトとカートで勝負

『峠MAX2』を監修し、ドライビングスクールの講師として登場するドリキンこと土屋圭市氏を迎え、ゲーム雑誌と自動車雑誌による『峠MAX2』ゲーム&レース大会が開催された。

予選は『峠MAX2』のタイムトライアルと、室内レーシングカートによるタイムアタックの2部構成。プレマガチームはギリギリ4位で予選通過。

カート2台によるレースとなった準決勝では、女性ドライバーの軽量さを生かしたスタートダッシュによる先行逃げ切り作戦が的中し、予選タイムでは大きな差をつけられていたファミ通チームを破って決勝進出。続く決勝レースでザ・プレイステーションチームに負けたものの、準優勝の賞品をゲット。

❶2回のタイムアタックで勝負



そして、自動車雑誌部門で優勝したJ's ティーポチーム、それに土屋氏+アトラス横山常務を加えたチームによって「覇王決定戦」がおこなわれ、最後尾スタートの土屋+横山チームがアグレッシブな走りを披露し、見事優勝。レーサーの意地と主催者の気合が炸裂した。

❶『峠MAX2』の監修を務めるドリキン・土屋氏。彼の参加で大会が盛り上がった

❶遊びでもレースとなったら本気の走り

ドリキンも走る

❶クラッシュ！　というか接触しちゃって走行不能になった準決勝の本誌チーム

準優勝!!

賞品をプレゼント

準優勝でもらった賞品を読者に還元しよう。準優勝賞品の詰め合わせを2名に、サイン入りTシャツを3名にプレゼントだ！　ほしい読者は右ページのプレゼント欄の応募方法を読んで、同じあて先の「2WEEKSプレゼントNo.21・峠MAX2係」まで。当選者の発表はNo.23にておこないます。

サイン入りTシャツ

❶サイン入りTシャツを3名に

ブルゾンセット

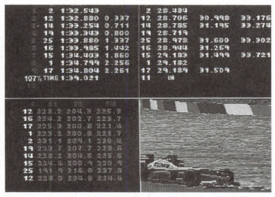
❶アドバンのブルゾンをメインに、Tシャツその他のグッズを詰め合わせにして1名に

アンブレラセット

❶サイン入りアンブレラ（特大サイズ）とTシャツなどを詰め合わせにして1名に

童夢の野望2 完成発表会
オタク度が高い作りについて 童夢が川井ちゃんにツッコミ

OZクラブより11月下旬発売予定の『童夢の野望2　The Race of Champions』の完成発表会には、童夢の林社長以下、チームのメインスタッフが顔を揃えた。その林社長に「前作がマニアックすぎたから、今度は子供でも遊べるようなゲームにするつもりでした。でも、川井ちゃんに企画を頼んだら…」と突っ込まれたのはF1中継のピットリポーター、川井一仁氏。というのも、ゲーム企画が川井氏なのだ。「レースの本当の面白さをわかってもらえる作りになっている」という『童夢の野望2』は、確かに超マニアックな作りで、好きな人であればとことん楽しめる。そのオタクっぷりを確かめてみるのもいいかも。



❶ゲームは金曜のフリー走行から日曜の決勝までをシミュレートした、レースマニアにはたまらない内容だ

❷ゲームを企画した川井氏と、監修した童夢のメンバー。全員がゲーム中に登場

爆走戦記 メタルウォーカー
歩くことでキャラを開発する 対戦でも遊べる携帯液晶ゲーム

カプコンの携帯液晶ゲーム「爆走戦記メタルウォーカー」は、マップ上の進化アイテムでメタルウォーカーという名のロボットを進化させる育成ゲーム。

レーダーで自機と進化アイテムの位置を確認し、コンパスで方向を微調整する。歩数計機能が付くので、プレイヤーが持ち歩けばメタルウォーカーが移動し、ランダムで発生する戦闘は、武器選択を自分でおこなうセミオートバトル。

2台を合体させての通信対戦などの機能も搭載する。10月30日発売予定で、価格は2480円（税別）。

この「爆走戦記　メタルウォーカー」を2台セットで5名の読者にプレゼントしよう。ほしい読者は右ページのプレゼントの応募方法と同じあて先の「メタルウォーカー係」まで。

❶正面のカバーは開閉可能

❶2台を合体させて武器を選択するセミオートバトルの対戦が始まる

©ATLUS／CAVE・DOME／OUTBACK／OZ CLUB・CAPCOM・創通エージェンシー・サンライズ／BANDAI・NIPPONICHI SOFTWARE INC.
・Lucas Arts Entertainment Company LLC.ALL right reserved.Used under authorization

逆襲のシャア予約キャンペーン
『～逆襲のシャア』を予約すると1／20フィギュアがもらえる！

バンダイより今冬発売予定の『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』を店頭で予約すると、ソフト購入時に「1／20フルカラー・アクションフィギュア“シャア・アズナブル”」がもらえる予約キャンペーンが、現在おこなわれている。このキャンペーンは、予約特典のフィギュアがなくなり次第終了するので、欲しい人は急いでお店に行って予約しよう。

↑ゲームの主人公はあくまでアムロだが

↑アクションフィギュアになったシャア・アズナブル

ナンバァール当選番号発表
『ガンバァール』の体験プレイでプレゼントが当たったのはこの番号

本誌№15の当コーナーで紹介した、ナムコの『ガンバァール』をショップでプレイし、出した得点によってプレゼントが当たる「ナンバァール」。先日おこなわれた抽選大会により、各当選番号が確定したのでお伝えしよう。なお、当選番号で応募していた人のすべてが当たるのではなく、その中からさらに抽選して、当選者が決定している。外れた人は右下のプレゼントコーナーを見てね。

	賞品（当選者数）	当選番号
1等	DVDプレイヤー（計5名）	84
2等	ループマスター（計45名）	02、41、78
3等	CDクリーナー（計100名）	11、16、31、54、59、63、82、98

マール王国の人形姫予約キャンペーン
今『マール王国の人形姫』を予約してソフト購入時に設定資料集を入手しよう

日本一ソフトウェアから12月発売予定の『マール王国の人形姫』を予約すると、「オリジナル設定資料集」がもらえる。店頭で予約して店印入りの応募ハガキをもらい、必要事項を記入して日本一ソフトウェアへ郵送すれば、設定資料集がソフト発売前後に手元に届く仕組み。応募ハガキは11月30日の消印まで有効だが、予約は早めがいいね。

↑かわいらしいキャラが多数登場する

スター・ウォーズレアアイテム
『スター・ウォーズ　マスターズ～』で日本では幻の限定アイテムを当てよう

BPSより発売中の『スター・ウォーズ　マスターズ　オブ　テラス・カシ』。ソフトに同梱されているアンケートハガキで応募すれば、実物大ダース・ベイダー胸像が3名に、ルーク、ベイダー、オビ＝ワンのライトセイバーレプリカが各3名に（ルーク用はマーク・ハミルのサイン入り）、オリジナルテレカが200名に抽選で当たる。応募締切は11月30日消印有効。詳しくはソフト同梱のチラシにて。

↑マスクが外せるダース・ベイダーの実物大胸像

↑ライトセイバーの精巧なレプリカ

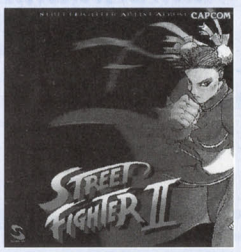
NOW on CD & BOOK

Hold On／マリーン

● VORNレーベル
● 816円（税別）　●10月21日発売

やるドラシリーズ第3弾『サンパギータ』のエンディングテーマ。前2作同様、やるドラムービー集、『サンパギータ』名場面集などがCDエクストラとして収録される。また、発売元の「VORN（ヴォーン）レーベル」がPSソフト専門レーベルとして発足。SCEソフトのサントラなどをリリースするので注目だ。

ストリートファイターアーティストアルバム



● SULEPUTER
● 2520円（税込）　●10月21日発売

映画、アニメ、CFなどで使用された『ストリートファイター』シリーズの楽曲を集めたアルバム。篠原涼子with t.komuroやCHAGE&ASUKAなどが参加している。

御神楽少女探偵団

● サイトロンレーベル
● 2800円（税別）　●発売中

本格推理アドベンチャー『御神楽少女探偵団』から13曲のBGM、さらに挿入歌を含めた5曲のボーカル曲のすべてをニューアレンジで収録。オープニング曲には元米米クラブのBig Horns Beeを起用するなど、一聴の価値あり。

PRESENT

●応募方法

官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望賞品名を明記のうえ下記まで。締め切りは10月28日必着。当選者の発表は№23にておこないます。

〒136-8603　東京都江東区新木場
1-6-26　TIM　PSマガジン
「2Weeks　プレゼント　№21係」

↑スクウェアより、『アナザーマインド』の体験版ソフトを100名にプレゼント。10月中旬より各ショップでプレイできる体験版と同じ内容の非売品ソフトだ

↑OZクラブより『童夢の野望2　The Race of CHAMPIONS』のオリジナルテレカを3名に

↑記事でも取り上げている「ナンバァール」の、編集部対抗ゲーム大会で手に入れた「ガンバァール」CDクリーナーを5名に

↑テイジイエルより、『アドヴァンスト V.G.2』の設定資料集やクリアファイルなどをセットにして5名に

№19プレゼント当選者発表

『Mystic Mind～掴れる想い』ソフト：茨城県／桑名未絵　大分県／永山真弓　『Jaja馬カルテット』ソフト：北海道／吉田拓也　岩手県／佐々木紀行　福島県／金子盛斗　静岡県／望月史勝　兵庫県／伊藤進　「WEEKLY MAGAZINE YOSHIKI KURIN VOL.1（FINAL EDITION）」サイン入りCD：神奈川県／東寛幸　大阪府／前田和則
（以上敬称略）

霞ヶ浦対オールスターズ対戦決定　ブロッコリーから発売中のドキプリのトレーディングカードは野球ゲームができます。そこで、愛日ちゃんが霞ヶ浦高校を、ナナが敵チームのキャプテンを集めたチームを担当して、対戦します。どちらが勝つか予想してください。正解者に、台本や東京ゲームショウ会場限定のトレカなどをプレゼントします。63ページのあて先の「エクサポ　ドキプリドリームマッチ」係まで。締め切りは10月29日必着。イラスト、ゲームの感想、質問も待ってます。

XING ENTERTAINMENT サポート計画

ホームページアドレス　http://www.xing.co.jp/

思い込みが強く、一直線に突っ走る 愛日ちゃんも攻略に手こずる水無月葵

ナナ　あおあお、どこまで行きました？
愛日　あおあお攻略のポイントは占い師に会うことなんですが、私会えません。でも、相変わらず自分のセリフを聴くのは恥ずかしいです。きーっとか言いながらやってます。
ナナ　見どころは？
愛日　エンディングはゲームでしか聴けないぞ。私も録ったあと、聴いてない。めざせ！「あなたに吹く風」。

水無月葵　霞ヶ浦高等学校 女子野球部 1年A組

右投げ右打ち152cm／41kg／3サイズ　78・51・79
8月26日生まれ／乙女座　A型

他人に尽くすタイプだがちょっとドジな面もある。一度決めたことは曲げないという頑固な面も持つ。野々原の中学時代の後輩で、中学3年の時、霞ヶ浦高校女子野球部の活躍（前作）を聞き、進学を決意する。

水無月に会いたいときは、昼の遊園地、夕方の河原に行くのがいい。だが実家である神社で発生するイベントが3つあるので、発生時期をチェックすること。

新ヒロインということで登場する機会が多く、愛日ちゃんのアフレコも10時間くらいかかっている。「全部聴け（笑）」（愛日）……親友・神田紗由里と一緒に行動していることが多く、愛日ちゃんの声を全部聴くには紗由里のシナリオも攻略しなければならない。かなり大変だぞぉ（ナナ）

水無月とはここで会える	朝・夕方	昼
	河原	遊園地

これで完璧！ 出会いは偶然じゃない？ 水無月葵攻略チャート

葵ちゃんのベストエンディングを見るための最初の難関は5月の街中で発生する占い師のイベント。あとは各イベントの発生時期が短いので逃さないこと。「お正月の舞いは見てほしいですね」（愛日）

右近との攻防（会話×4）

占い　5／1〜5／31 街中で発生

葵の素敵な出会い（会話×6）

神社でお昼寝　上の会話でお茶の約束をする 8／31までに昼の神社で発生

散歩の途中で（会話×4）

カゼをひいた？（会話×4）

お見舞い　左下の会話終了後 1週間以内に昼の神社へ

葵のお相手は？（会話×5）

神楽を舞う　1／1 朝の神社に行く

そろそろ教えて（会話×6）

葵の思い出　3／1以降 夕方の河原へ

お守りの意味（会話×3〜7）

デート（×3〜7）

あとはプレイヤーが告白

愛日とナナのドキプリやろうよ Vol.2

水無月攻略のポイント

恋愛編

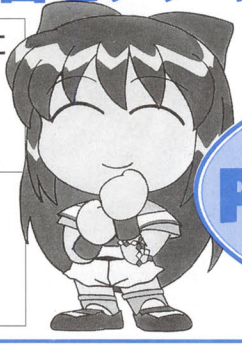
占い師のイベントを見るために

ナナ　占い師のイベントは1年目の5月にしか発生しないので、4月中に4回会っておかなきゃいけないです。
愛日　お兄ちゃんって呼ばれるとダメだよ。

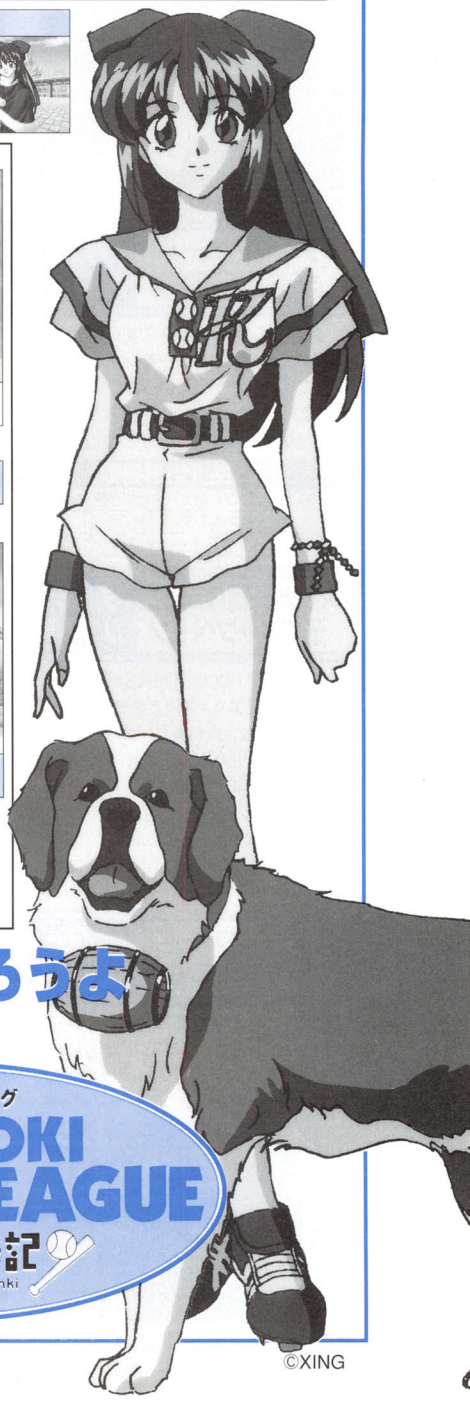
育成編

控え投手か内野手にしたい

愛日　あおあお、自分なのにあんまり先発メンバーに入れてないんですけど。
ナナ　成長が早いから、ショートかピッチャーに育てていけば大丈夫です。



ドキドキ プリティリーグ
DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
熱血乙女青春記
Nekketsu-Otome-Seisyunki



©XING

プレイステーションマガジンNo19のこのコーナーで募集したアリカの『テトリス・ザ・グランドマスター』Tシャツプレゼントの当選者は、北海道／吉田雄平さん、岩手県／千葉泰裕さん、愛知県／遠藤貴史さんの3名に決定。

CAPCOM®
CAPCOM SUPPORT PROJECT

インターネットホームページ　http://www.capcom.co.jp/
CAPCOM FAX通信　FAX06-947-4540

PS移植希望タイトル発表

今回も順位に大きな変化はなし。『セイヴァー』と『ZERO3』の立て続けの移植決定にランキングも『スタグラ2』以外は、懐かしといえるタイトルばかりに。『ジェネレーション』も含め、最近とみにアーケードタイトルの移植に意欲的なカプコン。次は何が来るのかな？

PS移植希望タイトルランキング

1	ストリートファイター	36票
2	ヴァンパイア ハンター	18票
3	ファイナルファイト	13票
4	スターグラディエイター2	7票
4	パワードギア	7票
6	MSH vs.ストリートファイター	6票
7	ストリートファイターⅢ	5票
7	バトルサーキット	5票
9	プロ野球？殺人事件	3票
10	スーパーマッスルボマー	2票

●私にとって『セイヴァー』と『ハンター』は完全に違うものなので…。（埼玉県／門脇広海さん）確かに『ハンター』じゃないと、成長したアニタ様は見られないもんなぁ…

●（滋賀県／茅瀬サツキさん）カプサポ担当者はワイズダック&ボロン使い。対戦プレイもいいけどストーリーモードがかなり熱いんで、全キャラクリアを目指して現在修行中ッス

「ストリートファイターZERO3スーパーバトルトーナメント」関東地区予選大会

カプコン公認の『ZERO3』最強プレイヤーを決めるべく開催された「～スーパーバトルトーナメント」。この号が発売されるころには今年の「東京ゲームショウ秋」も終了し、すでに日本一プレイヤーが決定しているハズだが、今回は9月27日、池袋サンシャインシティアルパ噴水広場で行われた関東地区予選大会の様子をレポート。関東地区予選は参加者が500人を超え、まさに激戦区といったハイレベルな対戦が繰り広げられた。

●ゲーメストの石井ぜんじ編集長や、イジリー岡田氏と加藤貴子さんもゲストで登場

●関東地区代表は、大貫晋也君（豪鬼）、梅原大吾君（豪鬼）、田崎雄也君（元）、大谷貴信君（ダルシム）の4名でした

●PS移植希望タイトルランキングへの投票やカプサポでのプレゼントなど、カプサポあての投稿ハガキに貼っていただけると、カプサポ担当者が人知れず感謝する応募券です。よろしければハガキのすみにでも貼って、カプサポに投稿しちゃってください。

TAKARA®
TAKARA SUPPORT PROJECT

「スーパードール☆リカちゃん」毎週火曜日18:30より放送中

10月6日より、毎週火曜日の18時30分からテレビ東京系で放送中の「スーパードール☆リカちゃん」。実はこのアニメの放送が開始される前に完成披露発表会が行われ、取材してきたので「タカサポ」を復活させてレポート。会場では、関連会社の方々の挨拶や、第1話の上映のほか、杉井ギサブロー監督、声優の河野由佳さんと桜井智さん、主題歌を歌う「ROOKY」の5人がゲストで登場。

●ドールナイツも会場に展示してありました

●桜井さんと河野さん、杉井監督もキャラクタの着ぐるみとともにステージに登場

●主題歌を披露する「ROOKY」。「ねっ」は元気がでそうな明るい感じの歌だよね

©CAPCOM CO.,LTD.
©TAKARA／AEON／GENCO／テレビ東京／電通／「スーパードール☆リカちゃん」製作委員会

おハガキ大募集

お おハガキ大募集中だ！ **バ** イラストでもマンガでも質問でもグチでもラブレターでも、なんでもOK！ どしどし送ってね。 **お** 特にお兄さんお気に入りのパティちゃんのイラストを…。 **バ** あれ、この前はムチムチなレジーナが一番とか言ってたのに。この浮気性め！ **お** はっはっは、浮気は大統領の第一歩さ。 **バ** 本末転倒の見本だね。ハガキの宛先は水野愛日のPSC「タイトーサポート計画」係まで。待ってるよ〜。

No.19 「パズボブ4」プレゼント当選者発表 **バ** お待ちかね『パズボブ4』ソフトプレゼントの当選者発表だ〜。 **お** 当選者は岩手県の千葉忠行さん、神奈川県の栗原昭和さん、愛知県の上枝亜希子さんだ。おめでとう！ **バ** ブブルンが見苦しいけど、我慢して遊んでくれ！ **バ** え、僕が愛くるしい？ 照れるなあ。 **お** 都合のいい耳だな。ついてないくせに。

TAITO®

タイトーサポート計画

ホームページ http://www.taito.co.jp/tg/d3/index.html

祝 サイキック2012移植!! …ただしドリキャス

お兄さん（以下お） バブルン、『サイキック2012』の移植が決定したって!?

バブルン（以下バ） うん！ これで湯川専務も子供にいじめられずにすむね。

お よかったね、湯…って、そりゃドリームキャストの話だろが〜!!

バ うん。PSはまだ予定なしだよ。

お トホホ…。まだまだおあずけか。

バ だいたい、お兄さんが移植希望ランキングの集計をさぼってるから、こういうことになるんだよ！

お 舞台裏バラすなって。しかし、我々ももっと頑張ってお願いしないとな。

バ あ、流れ星！ あれにお願いだ！

お よしきた！ 女！女！女!!

バ ゴハン！ゴハン！ゴハン!!

はたして『2012』はPSに移植されるのか？ 夜空に響く役立たずどもの叫びが、多難な前途を予感させた。つづく。

Q（京都府／ベラボーマンさん）予想通り、移植希望の大半は『2012』なのだ

Qウォンさんは前作の服の方が好きなんですよ（神奈川県／大野愛さん）

ZUNTATA新譜情報

バ なんとビックリ！ 8月におこなわれたズンタタライブが、早くもアルバムになって登場だ〜！

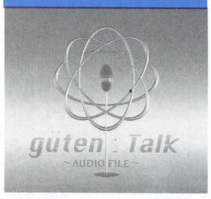
お 未CD化の曲を含め、全22曲を2枚組で完全収録！ 10月21日発売、税込みで3600円だぞ。

バ まさにファン必聴！ 僕も早く聴きたいな〜。

お 聴くったって、バブルン、耳ないじゃん。ネズミにでもかじられたのかい？

バ お兄さん、それは未来のネコ型ロボットだよ。

ZTTL-0031
ZUNTATA LIVE 1998
「güten Talk」 from the earth
〜AUDIO FILE〜



プチ連載 隠しサイキッカーファイル③／バーン

バーン・グリフィス

前作主人公／20歳

『2012』の隠しキャラを紹介をするこの連載も、今回が最終回。最後は満を持してバーンが登場だ。

前作のラスト、ノア本部の大爆発によって傷ついたバーンは、キースの手により冷凍睡眠状態にあった。それから2年の時を経て目覚めた彼は、ふたたび戦場に舞い戻る。キースに立ちふさがるため。そして、キースを救うため…。

超能力	コマンド	消費	方向	備考
フレイムシュート	強or→→強	30%	選択	炎のかたまりを撃ち出す
エクスプローダー	←→弱	40%	選択	6発の炎弾を扇状に撃ち出す
トライアングルヒート	←↓→強	45%		炎のエンブレムで相手を捕獲
【追加】拘束後に爆発	←↓→強	0%		エンブレムが爆発し相手にダメージ
ノヴァフレア	←→→弱	0%※		燃えさかる炎を右手にまとう
【追加】ノヴァフレアショット	強or→→強	0%	選択	強力な炎弾をゲージが尽きるまで発射
バーニングトレイル	→→弱	40%		炎のオーラをまとって突進
バーストエンド	←↓→弱	50%		巨大な炎の手で敵をにぎりつぶす
ゴッドフェニックス	←→→強	90%	選択	巨大なフェニックスを作り出し発射

※発動後、徐々にサイコゲージが減少。発生中はサイコチャージ不可

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SCE SUPPORT PROJECT

インターネットホームページ
http://www.scei.co.jp/

発表『XI』高得点コンテスト

長い間、お待たせしました。『XI』の高得点コンテストの結果発表です。対象となったモードはTRIALのENDLESS。募集したのが発売後間もない頃ということもあり、全体的に点数は低いですが、カウンターストップまでいった方がいたのはスゴイですね。みなさんには素敵な賞品をお送りします。

順位	名前	スコア
1	坂上周さん	999999
2	福島徳也さん	320095
3	平出武志さん	233680
4	石原淳弥さん	215647
5	北田雅伸さん	153938
6	林原史人さん	152883
7	藤森英次さん	078853
8	並木裕香里さん	060472
9	横田美奈子さん	054885
10	森島雅さん	017274

合言葉はプー おしえて！ステハニー☆林さん

いろんな質問にステハニー☆林さんが答えてくれるこのコーナー。今回は、ゲームの感想を届ける方法です。いいゲームをプレイしたあとって、想いを伝えたいもんですよね。

Q：SCEのゲームにはアンケートハガキが入っていないものもありますが、ゲームの感想とかはどこに送ればいいのでしょう？私はインターネットができないので、ハガキだけが頼りなんです。

（愛知県／白沢礼さん）

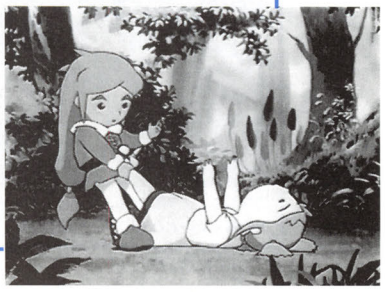
ステハニー：この質問には真面目に答えちゃおっかなー。（いつもはマジメじゃないんかい。）SCEのゲームの場合、ぜーんぶのゲームにハガキを入れてるわけではないんだけど、一部入ってるんだな。でもその一部がいったいどのお店に置いてあるのかは誰も分からない謎。もし買ったゲームにハガキが入っていたら大吉。入っていなかったら、残念でしたってかんじ。まあおみくじみたいなモノ？ で、はずれだった場合、愛のこもったお便りは以下の住所まで送っていただければOK。金目のモノは受け取れませんので、あらかじめご了承くださいね。また、プレイステーションマガジンの「SCEサポート計画」あてに送ってくれてもOK！

SCEへのあて先は、
〒107−0052
東京都港区赤坂7−1−1
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

TV放映スタート アニメ『ポポロクロイス物語』

10月4日からテレビ東京系で始まった「ポポロクロイス物語」のオリジナルアニメ。すでに2話が放映。日曜日の朝7時30分からという早い時間だけど、早起きするだけのおもしろさはあるぞ。今回は、見忘れた人や、放映されていない地域の人のために今までのあらすじを紹介。

物語は、ピエトロがお母さん探しの旅から帰ってきた頃から幕を開ける。ピエトロがナルシアとフローネルの森へ遊びに出かけたとき、森で大爆発が起こり、天まで届くような光の柱が現われたのだ。そして、光の柱の近くに謎の少女が倒れていたのである。彼女の名前はヒュウ。ストンとサンダという従者をつれて旅をしていたらしい。でも、どうして自分がフローネルの森に倒れていたのか、わからないようだ。そこで、ピエトロはヒュウをお城へと招待したのだった…。



Q森で助けた少女ヒュウとの出会いから、ピエトロの冒険が始まる

©TAITO CORP.・Sony Computer Entertainment Inc.／Y.TAMORI／SCEI・TX・SVW

攻略大技林

実用本位!!　徹底データ主義

メタルギアソリッド

戦いはついに最終局面へ エンディングまで一気にGO!

アクション	コナミ	1~15ブロック	1人専用	CD2枚
	発売中　5800円			
	DUAL SHOCK（アナログ操作／振動）対応			

溶鉱炉から、ジープ脱出路へ、行くぜエンディング

長きにわたり闘いを続けてきたこのソフトの攻略もいよいよ大詰め、今回は前号のDISC1の最後のマップ、雪原を越えてDISC2へと突入する。

当攻略のルートはDISC2の溶鉱炉から始まり、貨物用昇降機→地下倉庫→地下基地→司令室→地下搬出路へと進むことになる。マップ数はそれほど多くはないが、PALキー絡みで戻ることもあり少々煩雑。終結へむけてバルカン・レイブン戦、メタルギア　レックスとの直接対決、リキッドとの対決など、息をもつかせぬ戦いや、あっと驚く展開が待っている。あのニンジャも再登場するぞ。

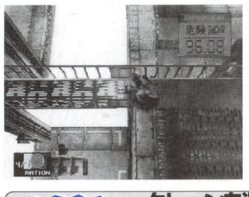
○最終決戦で登場し、スネークに加勢。過去の記憶を独白するニンジャ

○リキッド・スネークとの肉弾戦。拳と拳のぶつかり合い

溶鉱炉　クレーンを避けて渡りきろう

雪原でスナイパー・ウルフを倒し、北の倉庫から地下の階段を進むスネーク。そこに出現したのは灼熱の溶鉱炉だった。

最初の場所にはゲノム兵が1人いるので、その敵をさっさと倒してから、行動を起こすと後々楽。また、先に進むためにはクレーンを避けつつ壁を伝って対岸の踊り場へ渡る必要がある。

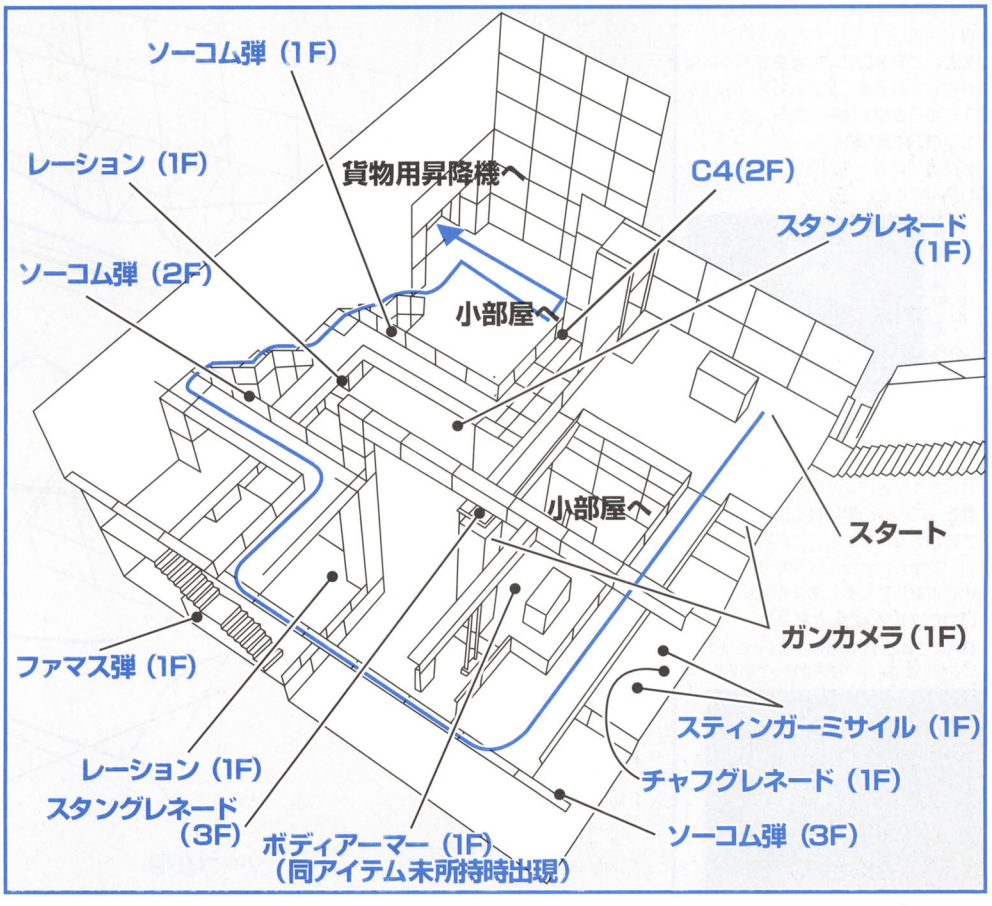


○下には熱く燃える溶鉱炉が。落ちた瞬間スネークは燃え尽きる

Check　クレーンを避けて渡るには

先に進むためには、この細い足場を通っていく必要がある。とにかく、壁に張り付くように操作し、張り付いた状態を保持しつつ歩くようにして、移動するクレーンは通過するときだけしゃがんでやり過ごそう。

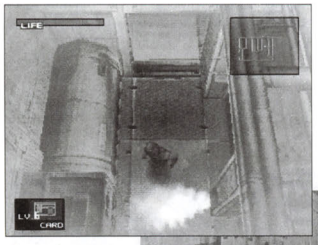
○しゃがんでいる状態でOK。クレーンは爆弾でもミサイルでも壊せる



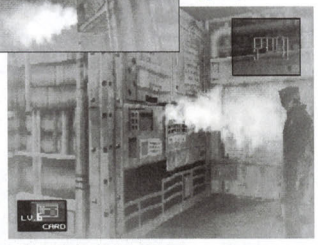
©KONAMI

溶鉱炉小部屋

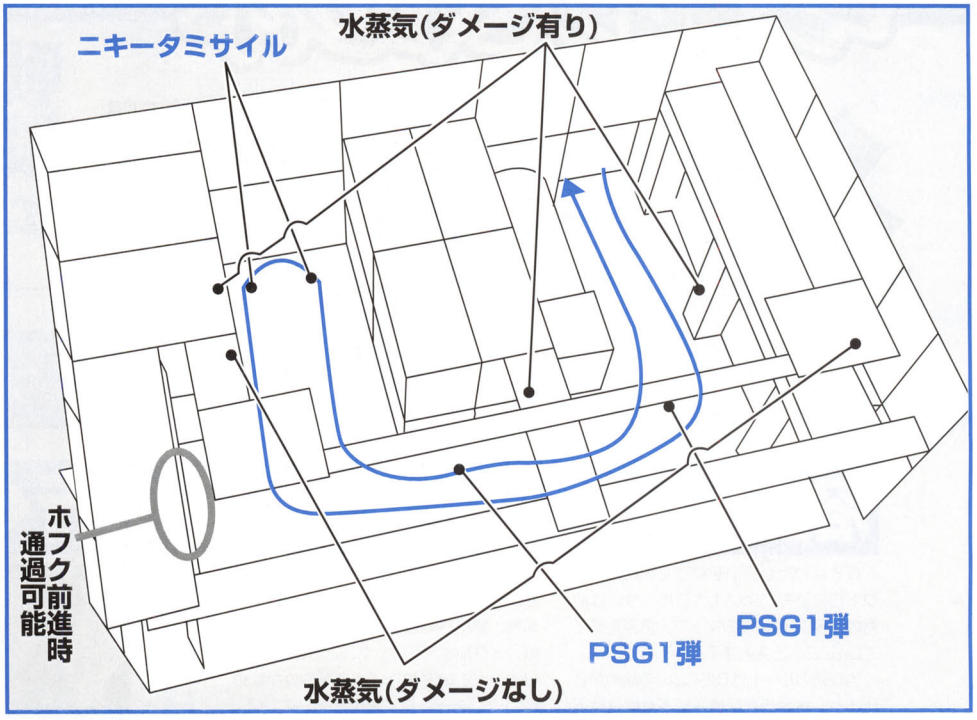
この小部屋は、溶鉱炉の出口である貨物用昇降機への扉の反対側に存在する。ゲノム兵がいるわけではないので、敵に発見される危険性はない。ただし、蒸気がもれており、そのうちの3本の蒸気は触れるとダメージを食らうタイプなので、マップを参考に蒸気を避けて行動しよう。アイテムとしては、これといって絶対に必要と思われる物は存在しないが、後々のバルカン・レイブン戦で有利な戦いを展開するためにも、できることなら奥のニキータミサイルは入手しておきたいところだ。



❶そこかしこから水蒸気が吹き出しており、あまり長居はしたくないところ。蒸気のダメージで体力が尽きて終了となったら目も当てられない



❷この奥にあるニキータミサイルを入手しておけば、後々の対バルカン・レイブン戦で、敵に対面せずに倒すことも不可能ではないのだ



貨物用昇降機　エレベータを乗り継いで進むのだ

溶鉱炉を抜けると、大きな貨物を運ぶためのものと思われる、巨大な貨物用昇降機（＝エレベータ）があるフロアに辿り着く。このフロアには重要なアイテムは存在しておらず、ゲノム兵もいないので入口から直接昇降機に進み、さっさと下のフロアに進むのも○。

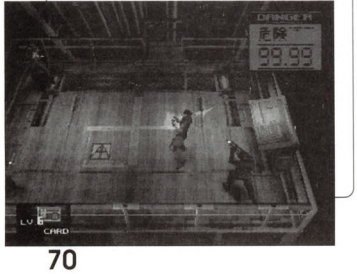
昇降機に乗ると3人のゲノム兵が突然乗り込んでくる。

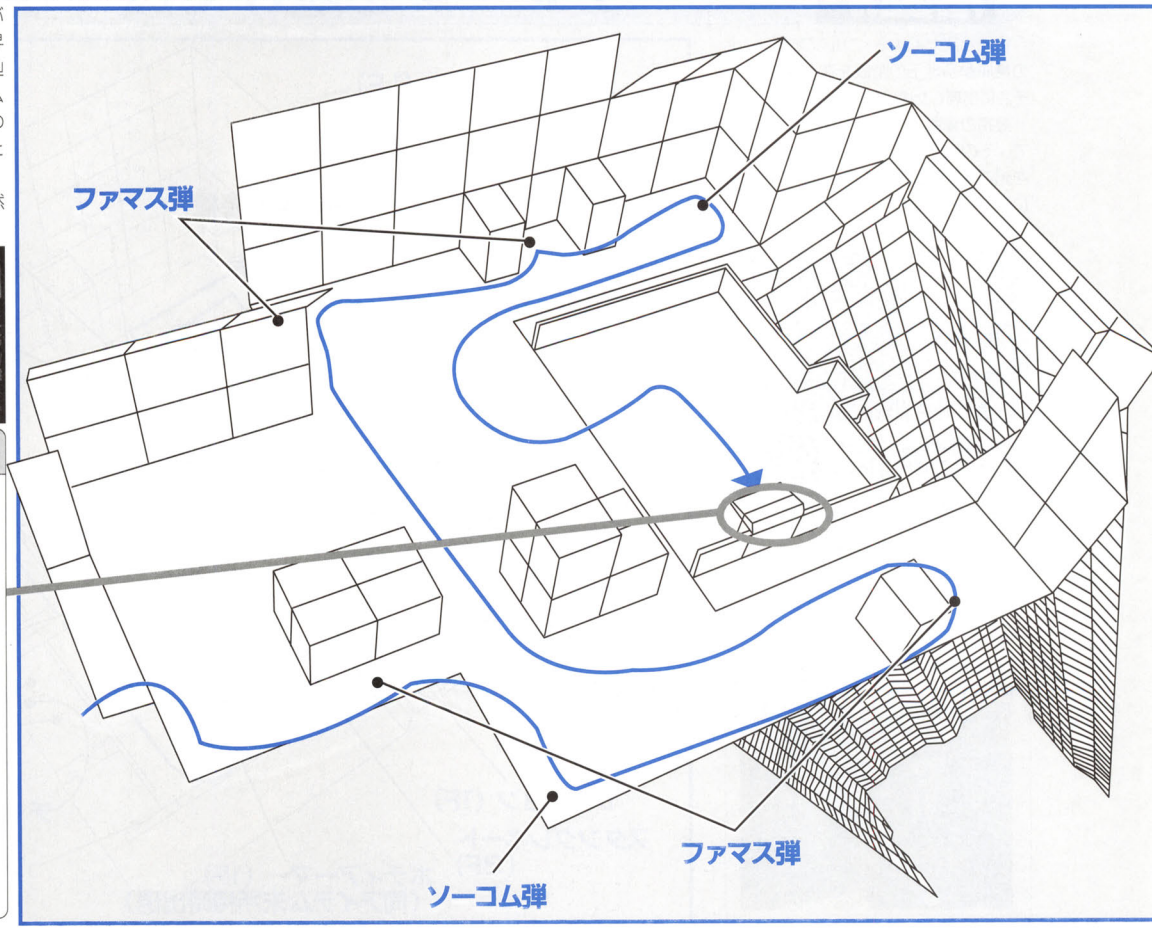
❸昇降機脇の足場にも乗ることができる。主観視点で見おろすと結構怖い

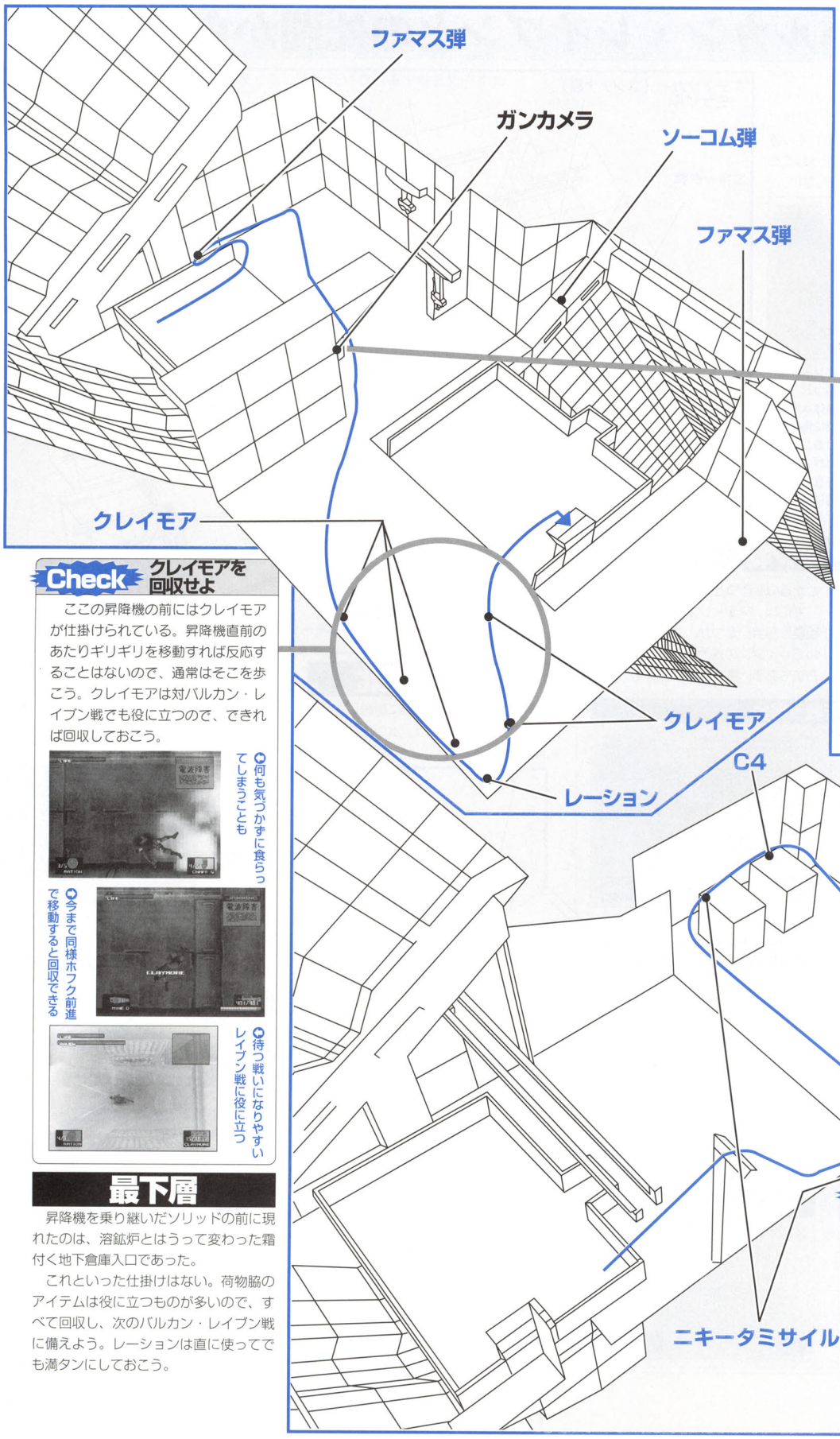
Check　エレベータを動かすと

ここ昇降機は、右脇のパネルの前で○ボタンを押すと動かすことができる。この先の昇降機も同様の操作で動かせる。ただしここの昇降機のみ、動かしたとたん敵が乗り込んできて攻撃してくる。あまり強くもないのでファマスでしとめよう。

❹特にこれといった特殊攻撃を仕掛けてはこないので、ファマスで狙って倒そう







中間乗継場

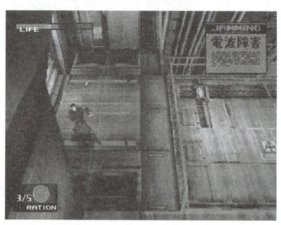
昇降機で襲いかかってきた敵をなぎ倒し、次の中間乗継場に辿り着いたソリッド。なんの気なしに1歩を踏みだしたソリッドを警報と共に一条の銃弾が襲う。ガンカメラだ。

このフロアには、昇降機を降りてすぐの位置にガンカメラが仕掛けてある。できることなら昇降機から降りる前にチャフグレネードを使っておこう。また、次の昇降機前に仕掛けてあるクレイモアにも注意。一見何もないように見える分、タチの悪い罠で攻撃力が高いため、ヘタすると一撃でやられてしまうことも。

Check ガンカメラに注意

このガンカメラは壁の向こうにあるにもかかわらず、昇降機を降りると機銃掃射をかけてくる。とにかく安全なのは降りる前にチャフグレネードを投げてしまうこと。そうしないと、壁の向こうにいても、しつこく機銃掃射をかけてくるぞ。

●索敵範囲が結構広いので、チャフグレネードで黙らせるのが最善策



Check クレイモアを回収せよ

ここの昇降機の前にはクレイモアが仕掛けられている。昇降機直前のあたりギリギリを移動すれば反応することはないので、通常はそこを歩こう。クレイモアは対バルカン・レイブン戦でも役に立つので、できれば回収しておこう。

●何も気づかずに食らってしまうことも

●今まで同様ホフク前進で移動すると回収できる

●待つ戦いになりやすいレイブン戦に役に立つ

最下層

昇降機を乗り継いだソリッドの前に現れたのは、溶鉱炉とはうって変わった霜付く地下倉庫入口であった。

これといった仕掛けはない。荷物脇のアイテムは役に立つものが多いので、すべて回収し、次のバルカン・レイブン戦に備えよう。レーションは直に使ってでも満タンにしておこう。

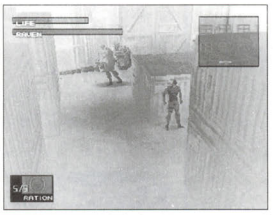
Check アイテムを見逃すな

荷物の陰に隠れているので見過ごしがちだが、全般的に役立つアイテムばかりなのですべて回収しよう。

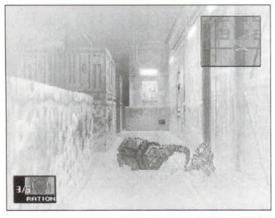
●回収しないで去るには惜しいアイテムばかり

地下倉庫 バルカン・レイブンとの死闘から始まる

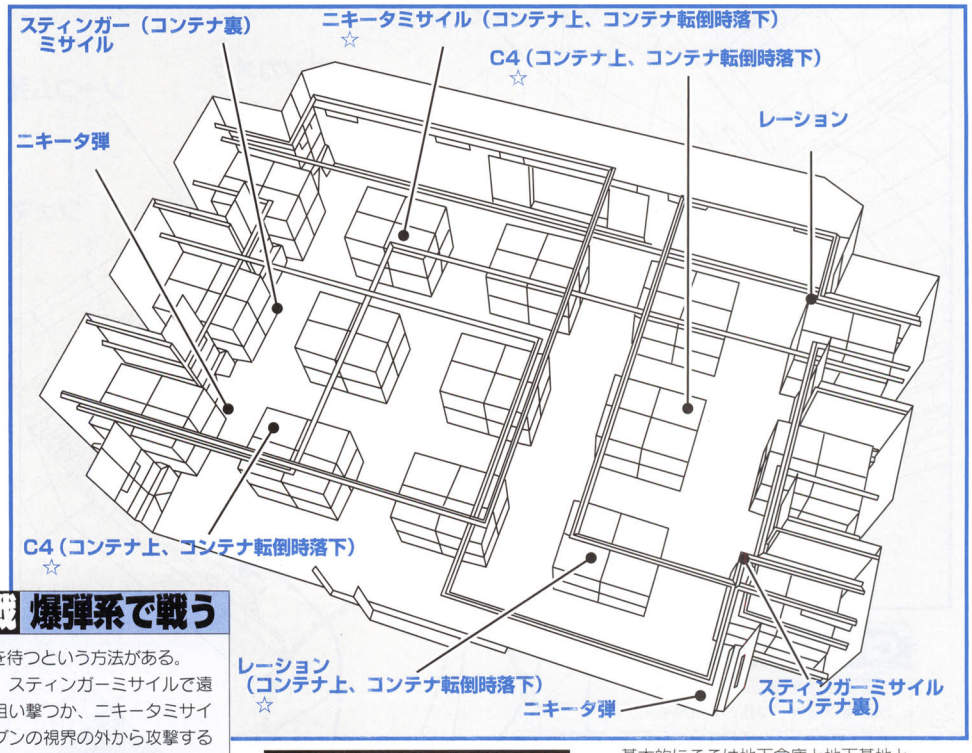
冷気に凍てつく地下倉庫の扉を開いたソリッドを待ち構えていたのは、巨漢のシャーマン、バルカン・レイブンだった。ここはアイテムがコンテナの上に乗っており、レイブンがコンテナを攻撃すると取れる位置にまで落ちてくる。また、マップ上に☆と記述してあるものはバルカン・レイブン戦中にしか存在しない。



バルカン・レイブンがソリッドを探している姿は、あたかも、悪い子を探して歩くナマハゲの様にも映る。見つかるとバルカンで撃ち抜かれる段階ですでにシャレにならないが…



バルカン・レイブン戦に勝つと、レイブンの遺体は仲間のワタリ鴉に食われ？消え失せる。スネークが自然界には存在しない存在という言葉と、俺は見ているぞとの言葉を残して

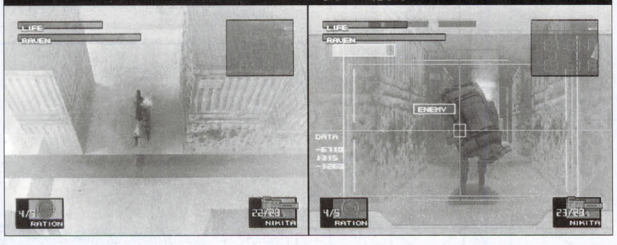


Battle バルカン・レイブン戦 爆弾系で戦う

使う武器は、爆発系のモノを使おう。楽な戦いかたとしては、C4やクレイモアをレイブンの通りそうな道に仕掛けておいて（C4ならばタイミングよく○ボタンを押して）レイブンが引っかかるのを待つという方法がある。

他には、スティンガーミサイルで遠距離から狙い撃つか、ニキータミサイルでレイブンの視界の外から攻撃する方法もある。勝つとLV7カード入手。

ニキータで戦う場合



レイブンの視界の外から発射し、主観視点で誘導・攻撃する。見つかると壊される

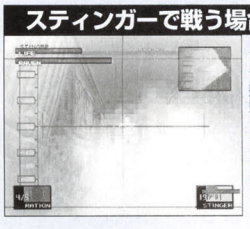
C4で戦う場合

曲がり角等に設置しておいて、レイブンが上を通過したときに爆破させよう

クレイモアで戦う場合

十字路や曲がり角などで、レイブンの通り道にVの字がくるように仕掛けよう

スティンガーで戦う場合



楽ではあるのだが、バルカンで撃墜されやすい

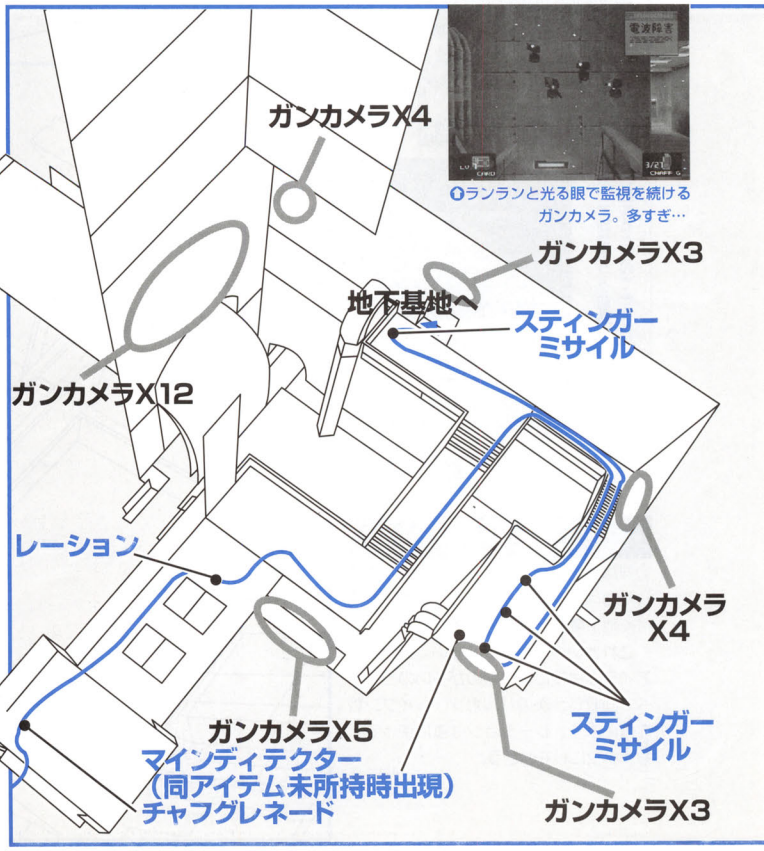
グレネードで戦う場合

相打ちになりやすいのだが、攻撃力が高いのだ

地下倉庫北

バルカン・レイブン戦に勝利したスネークは地下倉庫を抜け、水が流れる地下倉庫北へと辿り着く。

基本的にここは地下倉庫と地下基地とを繋ぐ通路のようなもので、ガンカメラが山ほど設置されているので、チャフグレネードを使いつつ行動しよう。通路途中に点々と存在する落とし穴も要注意。



ランランと光る眼で監視を続けるガンカメラ。多すぎ…

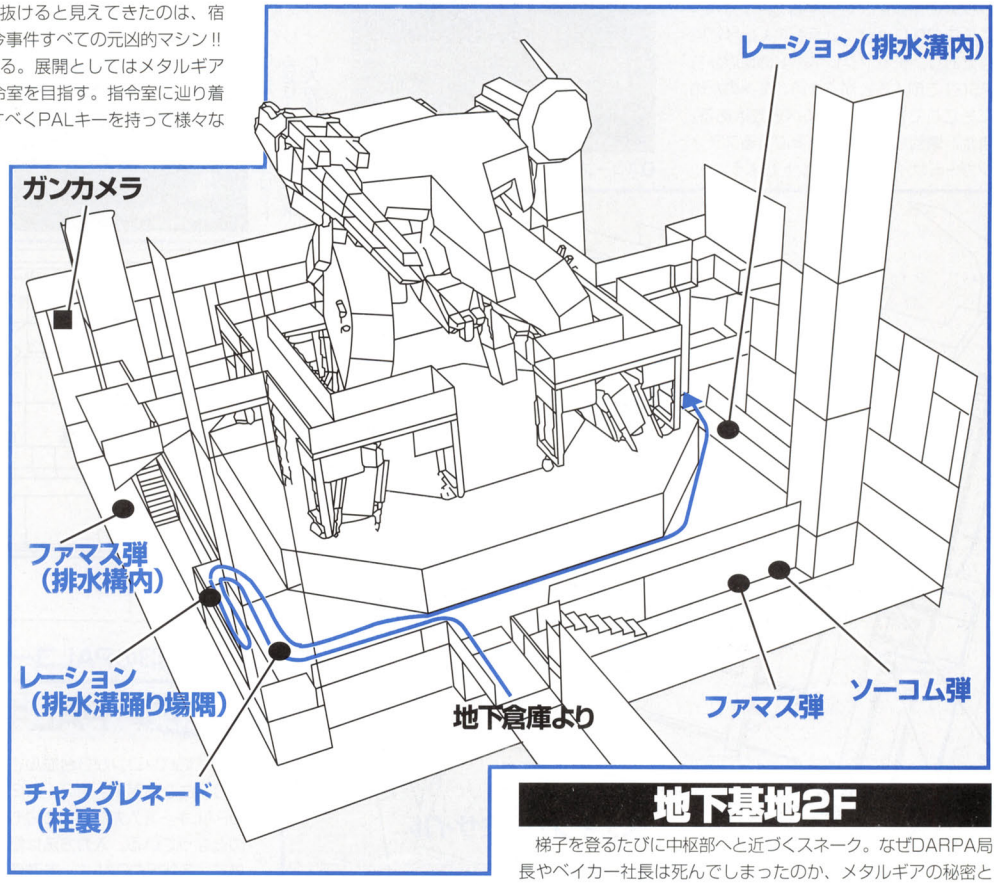
地下基地 司令室を目指しメタルギアを登る

ガンカメラの執拗な監視を越え、通路を抜けると見えてきたのは、宿敵・仇敵・怨敵のメタルギア　レックス。今事件すべての元凶的マシン!!ここから敵の中心部へと乗り込むこととなる。展開としてはメタルギアレックスの周辺を登って行き、最上部の司令室を目指す。指令室に辿り着くとイベントが発生し、起爆コードを解除すべくPALキーを持って様々なところを駆けずり回ることになる。

地下基地1F

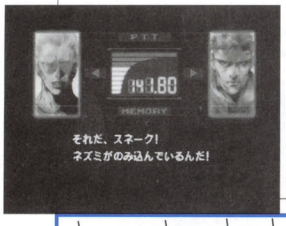
奥にガンカメラが設置されている以外は特これといった罠もなく、ゲノム兵もいない。ただし、ここの排水溝は要注意。排水溝に進入し、排水に浸かっていると、だんだんと体力が減ってゆくのだ。

●全作通じて最大の大きさのメタルギア。見上げるスネークは何を思う



Check 特別イベント?

司令室で鍵を落とすイベントで、敵に発見された回数が10回以内の場合、鍵を鼠がのむイベントが発生する。

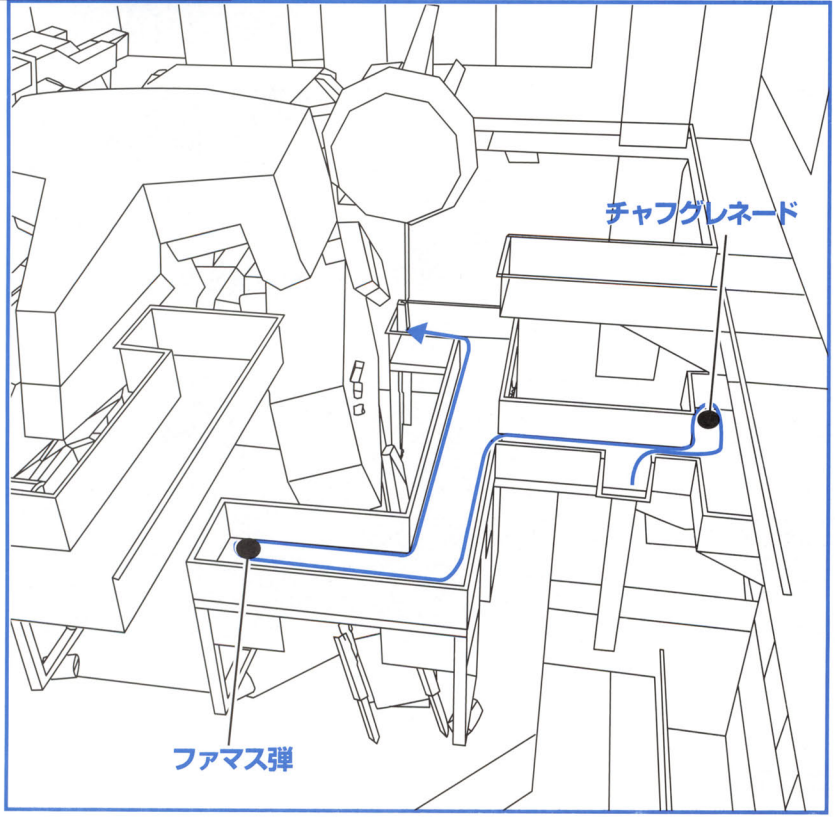


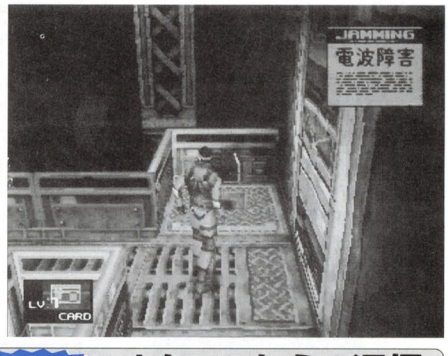
●ふー、鼠に飲まれるとは…。「ソリッドスネーク」の鳩のイベントのようだ

地下基地2F

梯子を登るたびに中枢部へと近づくスネーク。なぜDARPA局長やベイカー社長は死んでしまったのか、メタルギアの秘密とは。数々の謎をはらみつつ、真相にスネークは近づいてゆく。

このフロアで回収しておくべきアイテムはチャフグレネード。当座の戦いにはそれほど必要ないが、後々の戦いで役に立つ。





●チャフグレネードは後のPALキーイベントでの移動時にガンカメラをだましたりと色々役立つ

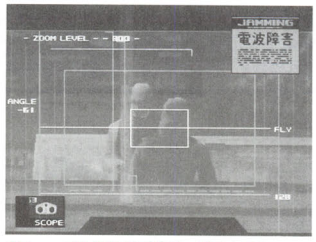
Check オタコンからの通信

●研究職なだけに、コンピュータの扱いには精通しているようだ。一刻も早く解除方法を教えて欲しい

ここで、核弾頭の起爆コードを緊急解除させる方法を調査するために、様々な場所にハッキングしているとの通信がオタコンから入る。聞けばハッキングしすぎで以前の組織から追い出されたとか。

地下基地3F

梯子を登ると、そこはメタルギア　レックスの頭頂部。目指すは地下司令室。このフロアにはゲノム兵が1人だけ巡回しており、チャフグレネードの地点からPSG1で倒すことができる。後々のためにもここで始末しておくべきではある。また、遠回りといえども奥にあるスティンガーミサイルは必ずゲットしよう。



↑スコープを使うと司令室の様子も見える

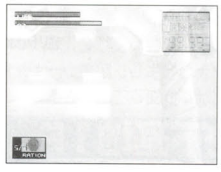
地下司令室

司令室に近づくと、自動的にポリゴンデモに移行する。その後、PALキーを落としてしまい1Fへ探しに行くことに。

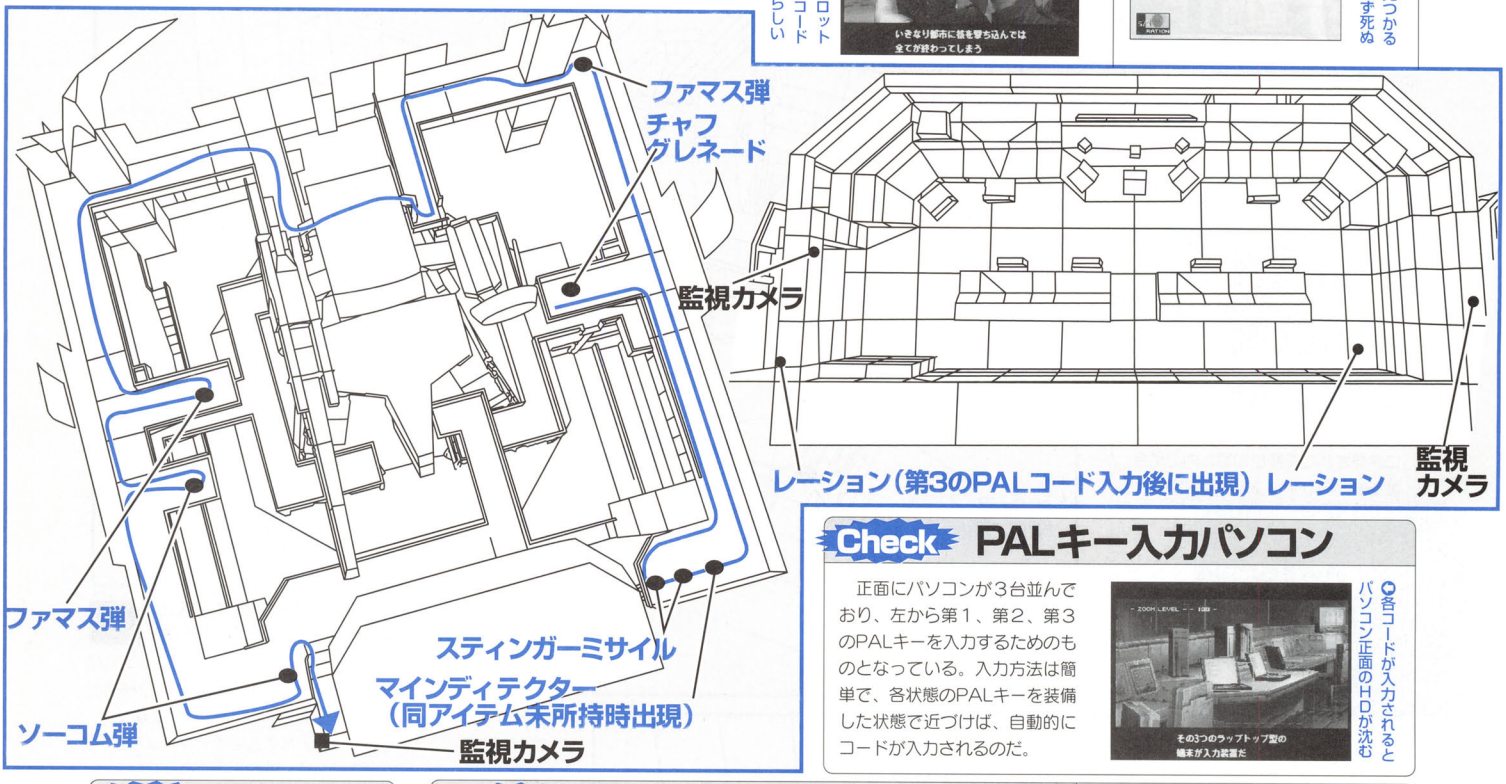
↑リキッドとオセロットの話によると起爆コードの入力は終わったらしい

Check ガスが充満

キー入力時に監視カメラに見つかると、入口が閉まってガスが充満する。チャフグレネードを必ず使おう。



↑監視カメラに見つかるとガスが充満。必ず死ぬ



Check PALキー入力パソコン

正面にパソコンが3台並んでおり、左から第1、第2、第3のPALキーを入力するためのものとなっている。入力方法は簡単で、各状態のPALキーを装備した状態で近づけば、自動的にコードが入力されるのだ。

↑各コードが入力されるとパソコン正面のHDが沈む

Check 邪魔なゲノム兵

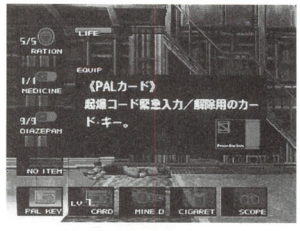
最初のゲノム兵はPSG1で狙えるので、先に倒しておこう。司令室で見つかると増える見張りのゲノム兵は、締め技かファマスでさっさと倒して進もう。メタルギアに登ると危険状態は解除されるぞ。

↑PSG1でゲノム兵を狙撃中。一撃で倒すことができる

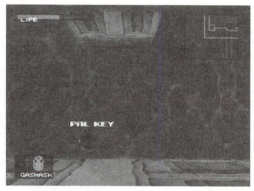
Check PALキーを変化させよう

司令室でのリキッドとオセロットとの会話により、起爆コードが入力されたことが判明。それを止めるための方法はオタコンとの通信によってもたらされる。それは、スネークの持っている形状記憶合金であるPALキーを、常温・低温・高温にそれぞれさらして変化させ、1つのキーで3つのパソコンに入力する方法で、コードを入力するためには、通常の場所、地下倉庫、溶鉱炉に行かなければならないのだ。

↑持っていればキーは変化する



↑溶鉱炉の熱さで、第3のPALキーに変化させる。この形が第3のPALキー



↑PALキーは、正面付近の排水溝内に落ちている。

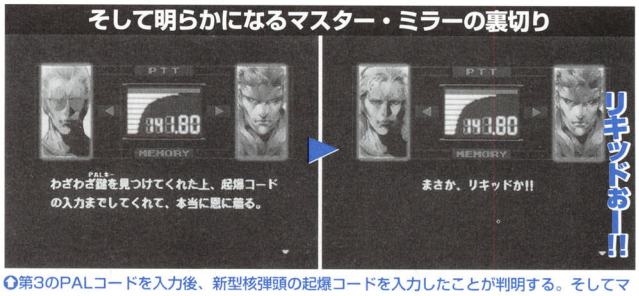
↑常温状態PALキーでコード入力

Check ナオミ疑惑

以前から告発されていたDrナオミへの、敵のスパイという疑惑が確定。この段階でナオミは拘束される。

↑ここらのシナリオで拘束されてしまう

そして明らかになるマスター・ミラーの裏切り



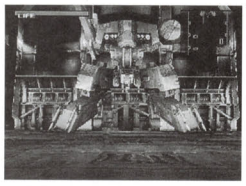
↑第3のPALコードを入力後、新型核弾頭の起爆コードを入力したことが判明する。そしてマスター・ミラーから通信が入り、スネークを起爆コード入力のために利用したこと等を教えられる。その会話中キャンベルから通信が入り、本物のマスターは殺されており、リキッドの変装であることが判明する（※その後のガスはオタコンに通信して助けてもらおう）

地下搬出路 最終血戦!! メタルギア レックス

そして物語は大詰めを迎える。リキッドはスネークに対するコンプレックスを顕にし、メタルギアでビッグ・ボスを越え、スネークを倒すことを表明。メタルギアを倒す方法を模索するスネーク。そして血戦の幕は上がった。

地下搬出路

ここはメタルギア レックス（以下レックス）を外に搬出するための場所のようで、大きさに合わせてかめったやたらにだだっ広く、戦う相手もレックスただ1台のみとなっている。ただし、その1台が問題ではあるのだが。



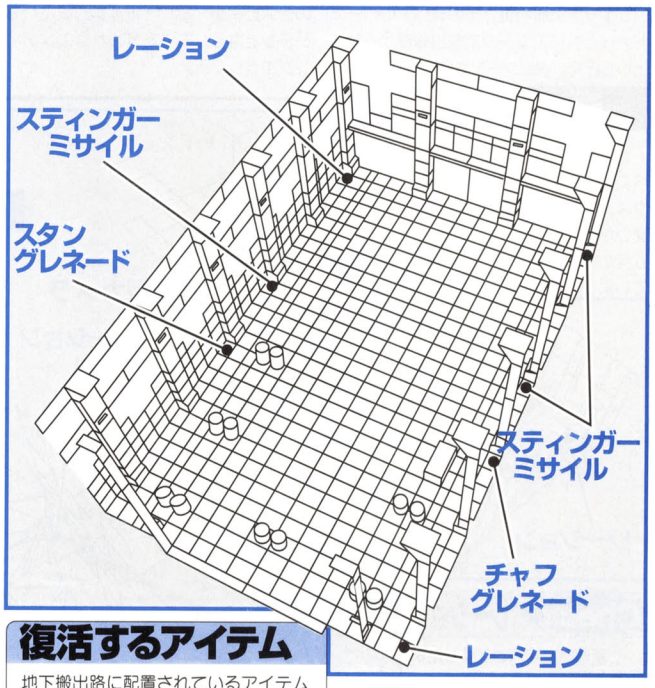
●レックスとの対決開始シーン。そして肉体対巨大メカの戦いは始まった

Check ニンジャが加勢する

後述の、レックスの第1段階を破壊すると、デモシーンのみではあるが、なんとニンジャが登場。グレイフォックスとして戦いに加勢してくれる。己が過去と、今までの罪を贖うかのようにレックスに立ち向かってゆくニンジャは格好良くもあり、美しくもある。

●●風のように現れて、スネークのピンチを救ってくれる

●レドームを破壊し、踏み潰されるニンジャ。かっこえぇー



復活するアイテム

地下搬出路に配置されているアイテムは、各々のアイテムを使い切って、1つも持ってない状態のとき、各アイテムごとに復活する。また、レックス第2段階時にも復活する。

Battle メタルギア レックス戦 スティンガーで戦おう

使用する武器は、スティンガーミサイルと、余裕があればチャフグレネード。まずはオタコンと通信し、レックスの弱点を教えてもらい、左肩の丸いレドームを攻撃。レドーム破壊後はコックピットを直接攻撃することとなる。

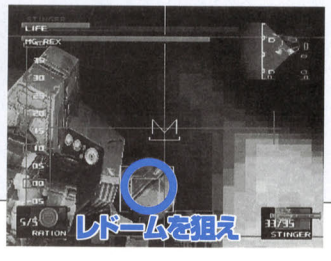
第1段階での攻略パターンは、レドームをスティンガーで狙い撃ち、攻撃後すぐにR1ボタンで装備解除。レックスの足元に向かって走り、敵ミサイルを回避。レーザー掃射と機銃は、足元で避ける。終わったら間合いを取って再度スティンガー。

●最初は必ずオタコンと通信して、レックスの弱点を教えてもらう

●足元は死角らしく、踏まれてもあまりダメージを食らわないし、攻撃を受けにくい

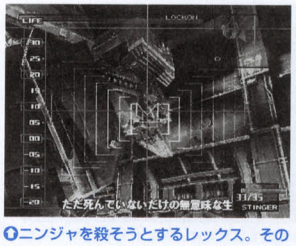
●ある程度の間合いを取って、武器はスティンガーミサイルを装備し、R1ボタンで切り替えて攻撃チャンスをうかがう

●レドームを攻撃しやすい間合いになったら、R1ボタンで切り替えて攻撃する

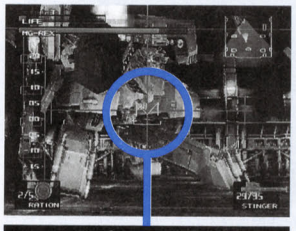


●レックス第2段階

ニンジャにレドームを破壊されたレックスは、コックピットを開けた状態で攻撃してくる。もちろんこちらが狙い撃つ場所もコックピットに変更。攻撃パターンとしては第1段階と同様。



●ニンジャを殺そうとするレックス。その場面でスネークは引き金を引けなかった



コックピットを撃ち抜け

外部の電子機器から得る情報で戦っていたレックスは、情報の目とも言えるレドームを破壊されると、コックピットを開けた状態での有視界戦闘を余儀なくされる。コックピットにスティンガーを叩き込め。

Battle 対リキッド・スネーク（素手）

メタルギア レックスを倒すと、次は肉体を使っての、制限時間内に相手を倒さなければならない殴り合いとなる。文字どおりの肉弾戦で基本的な操作は今までの格闘と同様。○ボタン連打で連続攻撃、□ボタンでつかみor投げとなる。

●レックスの頭の上での戦い。そこから落ちた方は負けとなる。

●投げやつかみはほとんど通用しないようだ

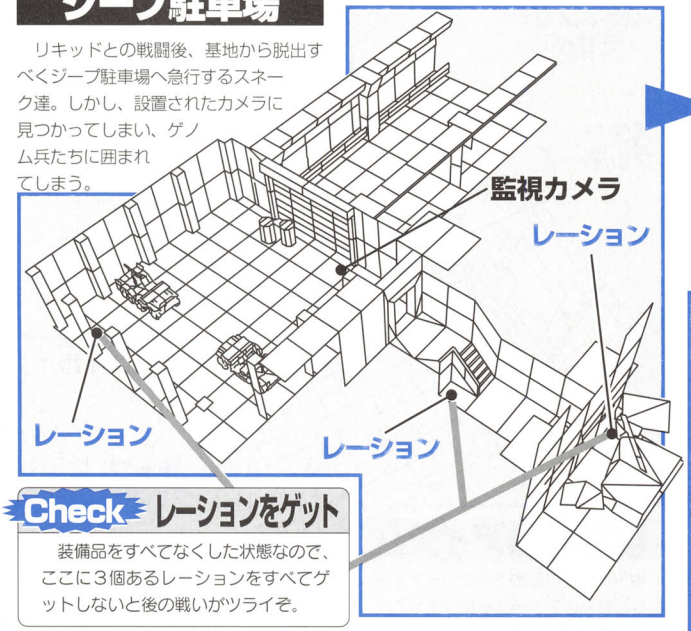
●敗北と同時に、リキッドは地面へと落ちていく

脱出経路　ジープで速やかに脱出

リキッドに勝利後、その時点でのパートナーと共に、ジープで脱出経路から脱出して行く。脱出シーンは3Dスクロールの、スピーディでリアルな雰囲気溢れるシーンとなる。ここを越えればエンディングまっしぐら。

ジープ駐車場

リキッドとの戦闘後、基地から脱出すべくジープ駐車場へ急行するスネーク達。しかし、設置されたカメラに見つかってしまい、ゲノム兵たちに囲まれてしまう。



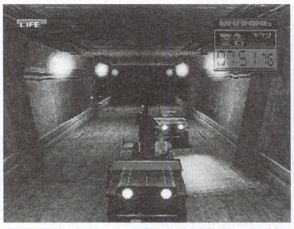
Check レーションをゲット

装備品をすべてなくした状態なので、ここに3個あるレーションをすべてゲットしないと後の戦いがツライぞ。

Battle 対リキッド・スネーク(ジープ戦)

ゲノム兵たちの包囲を抜け、検問1・2を抜けたスネーク達に、再度リキッドが襲い掛かってくる。結構しつこいが、それほど脅威に感じる敵でもないハズ。決定的な対応策はこれといってないが、戦うときは主観視点で戦うのが楽ではある。それプラス、装備品としてレーションを装備し直しておくことは、基本中の基本ではあるが、わりと見落としがちなことでもある。忘れるな。

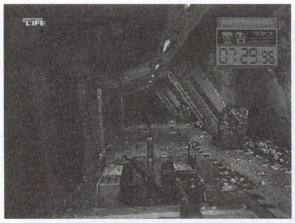
↑背後からジープで追いかけてくる



↑落盤エリアでは、背後から体当たりを敢行してくる。かなりしつこい

主観視点で戦おう

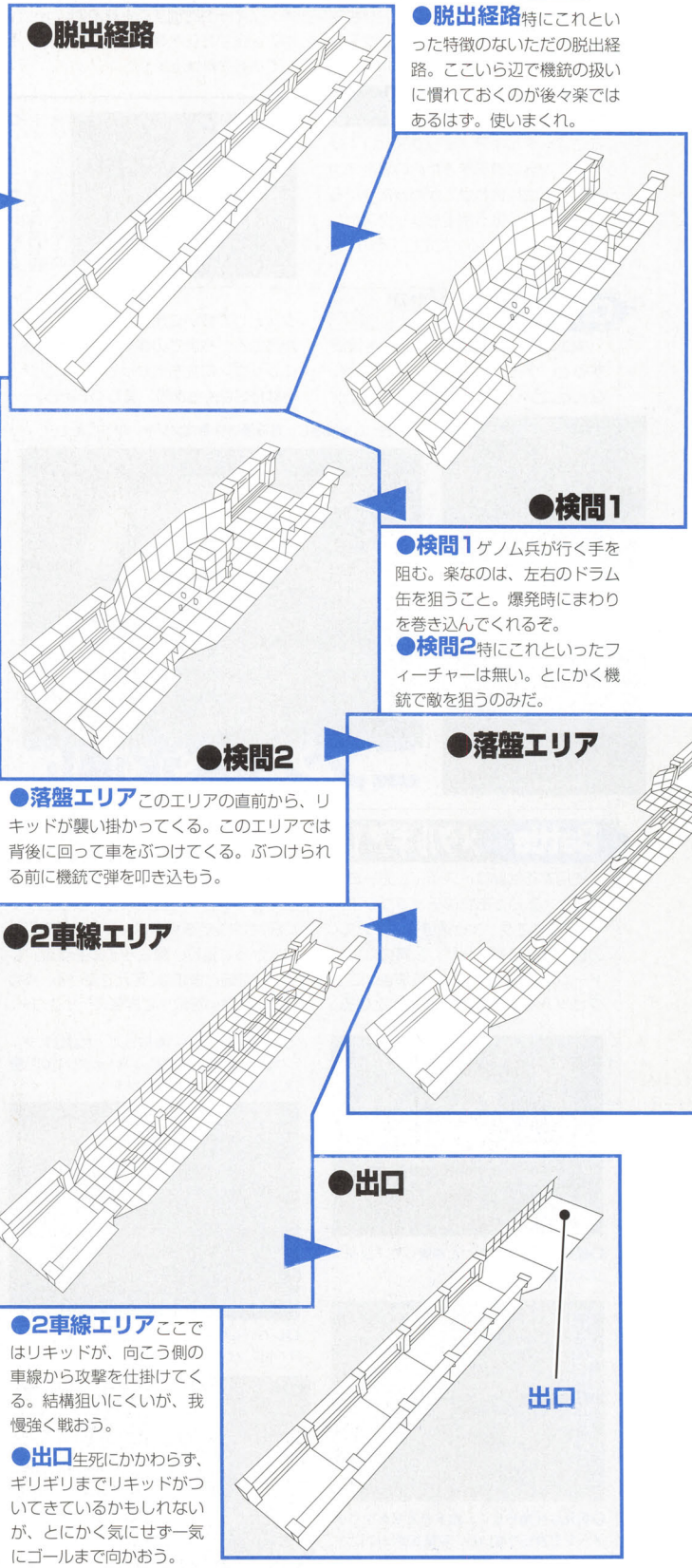
↑リキッド戦に限らず、機銃は主観視点で操作した方が戦いやすい



↑2車線エリアでは、車線の向こう側から攻撃してくるぞ

Check 運転手は?

この一連の脱出劇でのパートナーは、途中の拷問で屈服してない場合メリルに、そうでない場合はオタコンと一緒の脱出となる。後者は、ちょっとわびしい脱出劇かもしれない。男子たるものやはり女性と共に脱出したいものだ。



●脱出経路特にこれといった特徴のないただの脱出経路。ここいら辺で機銃の扱いに慣れておくのが後々楽ではあるはず。使いまくれ。

●検問1ゲノム兵が行く手を阻む。楽なのは、左右のドラム缶を狙うこと。爆発時にまわりを巻き込んでくれるぞ。

●検問2特にこれといったフィーチャーは無い。とにかく機銃で敵を狙うのみだ。

●落盤エリアこのエリアの直前から、リキッドが襲い掛かってくる。このエリアでは背後に回って車をぶつけてくる。ぶつけられる前に機銃で弾を叩き込もう。

●2車線エリアここではリキッドが、向こう側の車線から攻撃を仕掛けてくる。結構狙いにくいが、我慢強く戦おう。

●出口生死にかかわらず、ギリギリまでリキッドがついてきているかもしれないが、とにかく気にせず一気にゴールまで向かおう。

エンディングこぼれ話：次回作を思わせる当作品のエンディング。以前小島監督へのインタビュー時には『B級映画っていうのはこういうエンディングなんですよ』と、にこやかに語っていただけました。今までの小島作品の順番からすると（ACT→ADV→ACT→ADV→ACT）次はADVの番なのですが…。

最新ロム GET&REPORT

開発途中ロムを
編集部員がプレイ!!
現時点での見ドコロを
総チェック!!

スマッシュコート2

スポーツ
ナムコ
11月12日発売予定
5800円
DUAL SHOCK（振動）、マルチタップ対応
1ブロック / 4人同時 / CD 1枚

現在の開発状況

ロム完成度 **99%**

今回使用したロムは、ほとんどマスターとよべる完成度のもの。4人同時プレイはもちろん、収録されたゲームモードもすべて遊ぶことができた。

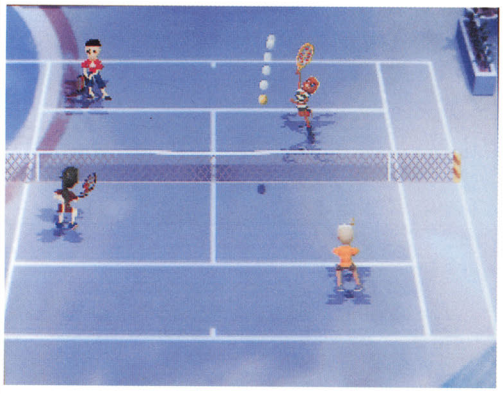
編 Play&Check!!

前作に比べると、全体的にゲームスピードが早くなったようです。特に顕著なのは、サーブのスピードが底上げされたこと。どの選手もけっこう速いサーブを打つので、いかに相手のサービスゲームをブレイクするかがポイントとなりそう。あと、ラケットの届く範囲が若干狭くなったかな。遠目の球を打とうとすると体勢を崩しやすいので、ボレーには気をつかわないと、チャンスボールを献上することに。

今作で導入された背面ショットは、意識して使うべき状況が現時点では見つかりません。緊急回避用かな？

世界各地の路上でプレイ！ テニスゲームの定番ソフト

シンプルな操作性とルールが魅力のテニスゲーム。世界各地のストリートをコートにした白熱のプレイが楽しめるぞ。ストリート系ファッションに身を包んだ個性豊かなプレイヤーも多数登場するのだ。また、背面ショットなどボールの打ち方が追加されたり、画面に映るコートの範囲を広くして試合中のコートを見やすくするなど、遊びやすさも向上している。

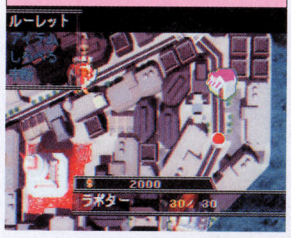


マルチタップを接続すれば、最大4人までの同時プレイも楽しめるぞ！

やりごたえの増した多彩なモード

今回はゲームモードも豊富。コンピュータや人との対戦ができるエキシビション以外も楽しめるぞ。トレーニングモードでは、クマが打ち出すショットを打ち返すやまごもりや、黙々と打ち続ける壁打ちを用意。すごろくのようにキャラを進め、RPGのようにテニスをしながら賞金首を捕まえるちょっと変わったモードもある。1人でも遊べるモードが揃っているのだ。

スマッシュルーレットモード



ルーレットを回してキャラを進め、止まったマスでさまざまなイベントをこなす

トレーニングモード

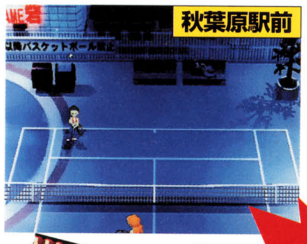
練習をするなら、やっぱりこのモード。上達すると、うれしいオマケもあるらしい

ロイヤルナムコートUK

バックマンがコートに描かれるなど、ナムコらしいコートもいくつか用意されているのだ

道頓堀

大阪の道頓堀でテニス！　大阪らしい小物がいっぱいあって、雰囲気はバッチリ

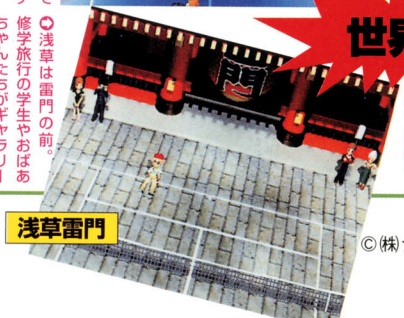


秋葉原駅前

東京の秋葉原に実際ある広場での試合。時間はなんと夜。ベンチでは寝ている人もいたりして…

ナムコートUS・98

世界中のストリートが舞台



浅草雷門

浅草は雷門の前。修学旅行の学生やおばあちゃんたちがギャラリー

タイムズスクエア

なんとタイムズスクエアの交差点で試合。信号待ちの車が！

グレートバリアリーフ

コートの下でイルカやダイバーが泳ぐ、海ならではのコート

©㈱ナムコ

超詳全網羅 SUPER BUYER'S GUIDE

G-POLICE

シューティング	
ソニー・コンピュータエンタテインメント	
11月19日発売予定	
6800円	
DUAL SHOCK（アナログ操作／振動）対応	
1ブロック	1人専用
CD 2枚	

現在の開発状況

ロム完成度 99%

今回使用したロムは、若干の微調整を残すのみのほとんどがマスターに近いもの。ムービーなどの日本語吹き替えも終わり、発売に向けての準備は順調だ。

編 Play&Check!!

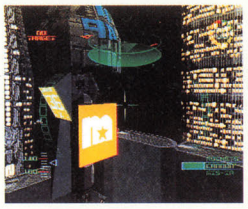
『WIPE OUT』をはじめとする、シグノシスの描きだす未来感が好きな人にはタマラン作品。

ゲーム内容も、銃撃戦以上に、ステージ毎に内容の異なる多彩なミッションがプレイヤーを飽きさせない。絶え ず変化する状況に合わせ、判断力と反射神経を駆使して任務を遂行していくのが、とてつもなくおもしろいのだ。

美しいムービーも必見。メカは、そのメタリック感とデザイン、人間は骨格からモデリングされた生き生きとした表情に、重心を感じる自然な動き。実写に迫るクオリティだ。

精密に作り上げられたサイバーな未来都市

主戦場となるのは、ネオンや電光掲示板が輝き、高層ビルが乱立する未来都市。建造物、地上や空中を走る車まですべてが緻密に作り込まれている。



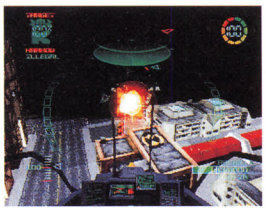
❶どこか退廃的な雰囲気を漂わす未来都市が主戦場

そのこだわりは、地上を走る車が交差点で信号待ちをするほどだ。

❶すべての車は交通規則にそって走行する

絶え間なく発生するミッション 反重力戦闘機で飛行し戦い抜け

犯罪が頻発する未来都市。プレイヤーは、治安維持組織の一員として反重力戦闘機を駆り、敵機撃破や容疑者尾行など、絶え間なく指示されるミッションをこなしていく。



❶空中での銃撃戦をおこないながら、任務を遂行していく

リアルさを追求したハイクオリティのムービー

オープニングやミッション間に挿入されるCGムービー。機械、人間、すべてがリアルに表現されている。

白熱のミッション1を誌上リプレイ

要人護衛、建造物の破壊、逃走者捕獲など、あたえられる任務は実に多彩。また、ミッション中にもさまざまな事件が発生、その対応を迫られる。ここでは、1つのミッションを例にゲームの流れを見ていこう。

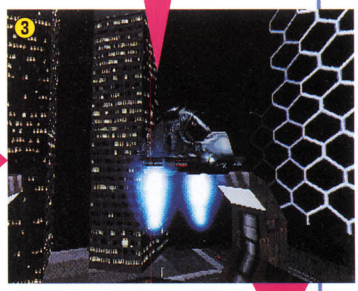
❶リアルなCGムービーによるミッションの説明。今回の任務は、密輸武器の積み荷捜査

❶密輸武器の存在を確認。逮捕部隊が到着するまで荷物を監視。下に見える車が逮捕部隊

❶戦闘機に搭載される武器の説明。搭載兵器はミッションごとに予め決められている

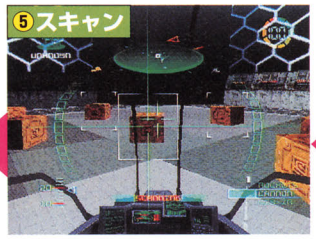
反重力戦闘機HAVOC

ヘリのような飛行を行う戦闘機。空中での一時停止も可能。複数の搭載兵器を切り替えて、銃撃戦を行う。



❶反重力戦闘機に乗り込み出動。怪しい積み荷がある場所へ向かう

❶目的地への途中、敵戦闘機と遭遇。撃破を命じられる。激しいドッグファイトが展開



❶積み荷を発見。スキャニングを行い、荷物の中に武器が隠されているかどうか調べる

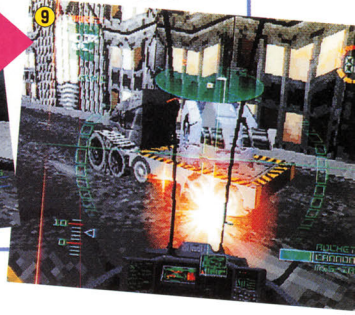
❶都市内部を飛び回り、容疑者と思われるトラックを見つければ積み荷をスキャン

緊急指令

監視中、別の場所で容疑者が発見されたため、逮捕に向かうよう指示が出る。

❶積み荷調査から一転、武器密輸の容疑者逮捕へミッションが変化。任務の流れ、変更は無線通信によって音声で指示される

❶砲台を積んだ容疑者を発見。激しい銃撃戦となる



©PSYGNOSIS LIMITED.
G-POLICE,PSYGNOSIS™,and the PSYGNOSIS logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and used with permission.All right reserved.

ユーラシアエクスプレス 殺人事件

アドベンチャー
エニックス
11月26日発売予定
7800円
DUAL SHOCK(振動)対応
1ブロック / 1人専用 / CD 4枚

現在の開発状況

ロム完成度 **99%**

記事作成時には4枚組みのうちの2枚しかプレイできなかったが、ロムはほぼマスターに近い状態。この記事が載る頃には、完全に完成しているだろう。

豪華列車内で起きた殺人事件 時間内に犯人を見つけだせ

女子高校生が修学旅行で乗車した豪華特急の列車内で、教師が殺されるという事件が発生。プレイヤーは探偵として、その殺人事件を捜査していく。だが、ゲームはリアルタイムで進行し、捜査時間は次の停車駅に到着するまでの2時間しかない。それまでに犯人を見つけだすのだ。

●基本的に生徒との会話から犯人を推理する

インタラクティブの実写ムービーで展開

ゲームのほとんどが実写ムービーと写真で構成。そして、そのムービーは、プレイヤーの行動や質問によってインタラクティブに展開する。また、生徒のセリフもフル音声だ。

●ゲームは、プレイヤーの視点で進んでいく

●音声と実写ムービーで展開するゲーム画面はまるでテレビドラマを見ているかのようだ

Play&Check!!編

基本的には、コマンド選択式のアドベンチャー。用意された質問から、情報を引き出していくというものだ。ただ、制限時間内に事件を解決せねばならないため、極力無駄を省いた捜査が必要となる。一度では解決しにくいため、何度もプレイすることになるだろう。その点で、2時間というプレイ時間はちょうどいい長さといえる。

ただ、このゲームのウリのムービーだが、画質が粗く、長時間見続けるのは目にしんどい。その場にいるような感覚で遊べるのはうれしいのだが…。あと、女の子がやっぱ、かわいいね。

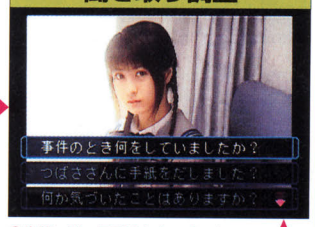
探索と聞き取りで犯人を推理

捜査の基本は、列車内を移動しての手がかり探しと、生徒への聞き取り調査を通じての情報収集だ。しかし、捜査に費やせる時間は2時間。無駄な行動や、余計な質問はしていられない。効率よい行動が必要だ。

列車内を移動

●列車の限られた空間を移動して、殺人現場を調べたり、生徒の部屋を訪問するのだ

聞き取り調査



●生徒へは、用意されたいくつかの質問をなげかけ、情報を集めていく

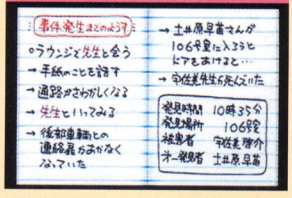
捜査を助けるさまざまなアイテム

捜査では、いくつかのアイテムが主人公にヒントをあたえてくれる。写真好きの女子高校生が撮り集めているアルバムと、助手の女の子が記録するメモ帳だ。

●写真のなかに、事件を解くカギがあるかも

アルバム

捜査メモ



●生徒のプロフィールや、調査中に気づいたことなどが、助手によって書き込まれる

美少女タレントが多数出演

このゲームのもう一人（複数？）の主人公といえるのが、女子高校生を演じる若手女性タレントたちだ。ドラマやCMなどで活躍中の美少女たちが、ストーリーを彩ってくれるぞ。また、捜査方法によっては、彼女たちと仲良くなれるという恋愛要素もある。そして、彼女たちのサービスカットも見られるらしいのだ。彼女たちのさまざま表情や演技が見られて、自分に話しかけてくる声を聞けるだけでなく、恋愛も楽しめるなんて、ファンなら要チェックといえるだろう。

新山千春

榎本加奈子

深田恭子

東山麻美

加藤あい

馬渕英里何

中島礼香

佐藤仁美

助演陣も豪華

美少女たちの脇を固めるのは、テレビや映画で活躍する実力派のタレントたち。その安心感あふれる演技で、物語をサポートしてくれる。テレビドラマなみの豪華キャストだ。

高田純次

斎藤陽子

大野幹代

田口浩正

©Four・Some／SYSTEM SACOM／ENIX

次号までに発売される
ゲームを徹底レビュー!!

NEXT 2WEEKS REVIEW

10/16 ……▶ 10/29

10月16日～10月29日までに発売されるソフトをすべて紹介！　本誌精鋭レビューアー陣が全新作を10点満点で評価！ソフト選びのお供は、コイツでキマリ!!

火星物語

RPG
アスキー
10月22日発売予定
6800円
アスキーグリップV対応
1～5ブロック / 1人専用 / CD 1枚

風使いの少年・フォボスが織りなす、時を超えた物語

物語の舞台は、文明栄える火星。この世界の平和を守る「風使い」の宿命をもつ少年・フォボスが、時をさかのぼり歴史の創世に関わっていく。ベースとなるラジオドラマ同様、一話完結の構成になっており、声優も千葉繁、横山智佐と豪華。

ヒロイン・セイラの鎖時計が、タイムスリップの鍵に

主人公のいる世界。非常に科学技術が発達している

剣と魔法が主体の西洋中世風の時代。戦乱の世だ

古代文明の遺産を背景に、高度な文明を持っていた

シンプルながら楽しい移動＆戦闘

物語に重点が置かれているためシステムはシンプルだが、遊び要素が多いのが特徴。移動は通常のマップ間の移動のほか、スゴロク風に進む場面もあり。戦闘はタクティカルバトル風だが、地形やモノを利用したり、投げたりすることができる。

町と町の間をスゴロクで移動することも。戦闘になるマスもあり

フィールドにあるモノを利用するコマンド「オブジェ」を使うと…

大砲で敵を粉砕！　なんてことも可能だ

マッピングするRPGが好き
五十嵐達雄の評価

シナリオの魅力は高いがRPGである必然性は…

活き活きとしたキャラたちと練り込まれたシナリオは非常に魅力的。ポリゴン人形劇風の演出も、やさしい感じの世界観にマッチしている。だが自由度のない移動や必要最低限の戦闘は、RPGというよりむしろADV風。お話を楽しみながらテンポ良く進めるが、歯ごたえには欠ける。またドラマの雰囲気を重視したのかもしれないが、一話ごとのセーブや、音声に字幕が出ないのは不親切。

7

原作は知らないけど
沓澤真二の評価

ゲーム性は薄いがシナリオは絶品

移動方法がRPG風のアドベンチャーという感じ。フラグが立つと、次にどこへ行くべきかが表示されるなど、つくりは簡単。戦闘システムには新しい試みがあるが、戦闘する機会はあまりなく、ノリはミニゲームに近い。このようにゲーム性はちと薄いのだが、シナリオの質は高い。過去における自分の行動が未来に影響を及ぼすという、タイムトラベルものの醍醐味が味わえるのだ。

8

©広井王子／文化放送／アミューズ／ASCII／Japan Vistec.

今週のレビューアー

佐藤　稔	TGS私の注目	前作はハマった『モンスターファーム2』
	今号のイチオシ	『アフレイドギア』をややオシ
室田佳彦	TGS私の注目	生で見るドリームキャスト
	今号のイチオシ	『バーチャパチスロ』の女の子ムービー
馬場太郎	TGS私の注目	キャラデザインに注目『ピクシーガーデン』
	今号のイチオシ	『ぽっぷんぽっぷ』でなごむのが吉
五十嵐達雄	TGS私の注目	なんだかんだいっても『ドラクエⅦ』
	今号のイチオシ	下手でもやりたい『STRIKERS1945Ⅱ』
佐々田貴志	TGS私の注目	『ストリートファイターZERO3』？
	今号のイチオシ	『STRIKERS1945Ⅱ』
上山公一	TGS私の注目	DCで『バーチャ3』かな…
	今号のイチオシ	『星の丘学園』で学園祭三昧
加藤則康	TGS私の注目	次世代機のドリームキャストでしょう！
	今号のイチオシ	『競馬エイト』で秋のＧⅠまっしぐら
篠崎昌三	TGS私の注目	「これはっ!!」というものはなかったなあ
	今号のイチオシ	今回はパスしておきます
不破誠志郎	TGS私の注目	『R4』『エースコンバット3』！
	今号のイチオシ	『バーチャパチスロ』の女の子ムービー
大石和正	TGS私の注目	ドリームキャストとコンパニヤー
	今号のイチオシ	『森高千里』…かなあ
平田陽介	TGS私の注目	編集部対抗ZERO3大会。さくらがんばった？
	今号のイチオシ	『ダンジョン商店会』がいい感じだー
沓澤真二	TGS私の注目	コンパイルのがんばり
	今号のイチオシ	『火星物語』のシナリオに満足
千葉友浩	TGS私の注目	『宇宙戦艦ヤマト』のデスラー
	今号のイチオシ	買うほどのものはなし
石橋孝志	TGS私の注目	ナムコの『R4』には注目してます
	今号のイチ押し	『レガイア伝説』が一番堅いかな

レガイア伝説

RPG
ソニー・コンピュータエンタテインメント
10月29日発売予定
5800円
DUAL SHOCK（振動）対応
1~15ブロック | 1人専用 | CD 1枚

<聖獣>を手にした少年少女が邪悪な「霧」をはらう冒険の旅へ

神が人類に与えた力の源<獣（セル）>。突如出現した「霧」によって、この獣たちが狂い出す。霧をはらうためのキーとなる<聖獣(ラ・セル)>を手に少年ヴァンが旅立つ…。

●仲間となる少女・ノアとの出会い…

<獣>の技を収集せよ

<聖獣>の力により、主人公たちは倒した、<獣>の能力を取り込み、駆使することができる。<獣>退治に気合が入りそう？

●●〈獣〉の能力は、一般にいう魔法のようなもの

<獣>の技を収集せよ

戦闘は方向キーのみで可能なラクラク操作。以下に戦闘時の操作方法の一例を示そう。

●まずは方向キー左を押して「戦う」を選択

●ここではさらに左を押して「攻撃」を選択

●●上下左右の手を組み合わせ…

●攻撃開始。組み合わせ次第で必殺技も

寿命の長いゲームが好き 佐藤稔の評価

アーツ探しが楽しい反面、1本道の展開が…

世界観は一見すると童話的な雰囲気だが、「獣」と書いて「セル」と読ませるなど、同人系の色が濃い。戦闘システムは、方向キーだけの入力システムがテンポよく、必殺技（アーツ）探しも楽しかったりもするのだが、それも序盤の話。やがて自分がかつて試してみた組み合わせを忘れてしまうので、めんどくさくなって強敵以外はオートに。ストーリーも1本道なのが残念。

7

RPGには目が無い 千葉友浩の評価

平均的な作りだが戦闘シーンは必見

<霧>とか<聖獣>とか、細かい部分では個性的な特徴は見られるが、基本的にはオーソドックスなRPG。フィールド上での移動速度や画面の切り替えが少々遅いことを除けば、安心して遊べるデキ。また戦闘シーンが独特で、新しい技を見つけるために試行錯誤を繰り返す楽しさがある。ただゲーム性とは関係ないが、グラフィックが少々雑で、特にポリゴンキャラのアップはちょっと…。

7

スレイヤーズわんだほ~

RPG
バンプレスト
10月22日発売予定
6800円
対応周辺機器なし
1~2ブロック | 1人専用 | CD 1枚

失われた魔力を取り戻すためのリナ・インバースの新たな冒険

小説「スレイヤーズ」シリーズが原作のRPG。ストーリーは本作用のオリジナル。ある日突然、世界中の魔力が失われ始め、リナも魔法を使えなくなってしまう。そこで、リナは事件のカギを握る封印石を捜す旅に出るのだ。

●魔力消滅の事件は、ガウリイの光の剣にまで影響を及ぼす

ポリゴンを駆使したメイン画面

●フィールドも戦闘シーンも、ポリゴンによって立体的に描かれている

原作のノリを忠実に再現！

●●特定のイベントシーンは、原作のアニメ版さながらのムービーで表現される

原作は第1巻だけ読んだ 沓澤真二の評価

細かい作り込みの足りなさが惜しまれる

ムービーの質は高く、主要キャラのセリフがフルボイスということもあり、演出面に関してはファンを納得させるものがある。しかし、イベントシーン以外の部分の作り込みが浅すぎ。戦闘シーンなどポリゴンは荒く、キャラの動作パターンも少なくて非常にお粗末。また、ポリゴンによるフィールドの視点を回転させられるのだが、そのせいで迷いやすくなっているのもかなり問題だと思う。

5

原作はほとんど読んだ 千葉友浩の評価

ファンなら納得…できるのか？

原作通りのガウリイのボケとリナのつっこみ、登場キャラの破天荒さは相変わらず。プレイしていてクスッとさせられるのは、原作モノの強さ。しかしプレイ環境の悪さのせいで、それらがすべて台無し。アイテムは1個ずつしか買えなかったり、方向キーを押しながらだと会話ができないなど、細かな部分でイライラしっぱなし。これでは「ファンなら買い」とは、とても言えない。

4

超詳細攻略 SUPER BUYER'S GUIDE

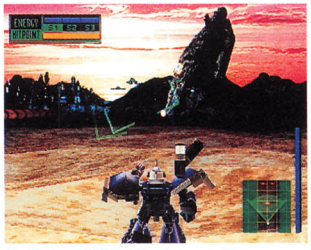
©Sony Computer Entertainment Inc. ©神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅／「スレイヤーズ」製作委員会／BANPRESTO

雷弩機兵(ライドギア) ガイブレイブII

RPG
アクセラ
10月29日発売予定
5800円
DUAL SHOCK(アナログ操作／振動)対応
1ブロック | 2人同時 | CD 2枚

マーシャンズを倒すため少年たちは再びギアに乗る

ケモー研究所の4人の少年少女がライドギアに乗り、火星軍・マーシャンズと戦った『ガイブレイブ』の続編。今回の敵はマーシャンズと、その特殊部隊、四天王と呼ばれるエリミネーターズ。戦闘は3D視点のアクション風で、まずザコを蹴散らしながら前進し、最後に出てくるボスを倒すとミッションクリアとなる。



『II』の戦闘は3Dアクション風

4人のパイロットに専用のライドギアが4機。4機のライドギアはそれぞれ性能が異なるぞ

ギアは整備も可能

前作同様、ライドギアはより良いパーツを装備させることでパワーアップさせることができる。戦闘などで装備品を入手したら、ギア格納庫で装備。シミュレーターで模擬戦をして性能を確認してみよう。

パーツの規格は統一なのでどのギアでも同じ装備が可能

実はかなりのロボ好き
佐々田貴志の評価

システムが変更されかなりイイ感じに

前作に比べ、シナリオがミッションクリア制になり、戦闘も3D視点のアクション風になったので、かなり遊びやすくなった。会話シーンもキャラのアップが表示されるようになったし、町の住人などとの無意味と思えるような会話もなくなり、印象がかなり良くなったといえる。声優陣も豪華だし、何よりプレイしていて結構楽しい。ロボットものが好きなら買って損はないかな？

7

ファーストガンダム世代です
石橋孝志の評価

ロボットものが好きならそれなりには遊べる

戦闘が3Dアクションということで、アクションゲームの苦手な私は避けていたのだが、実際にプレイしてみると難易度は易しめでサクサクと進めたのは好感が持てた。ストーリーはメリハリには欠けるもののテンポ良く進み、ロボットアニメファンの心をくすぐる演出も施されているので、ロボット好きならオススメできる。逆にアクションが得意な人にはちょいと物足りないかも。

7

だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～

RPG
講談社
10月29日発売
5800円
対応周辺機器なし
1ブロック | 1人専用 | CD 1枚

普段は道具屋を経営しながらダンジョンではアイテム集め

アイテムや武器などを扱う道具屋を経営するRPG。街で仕入れたりダンジョンで入手したアイテムを売買しつつ、お店のお得意様の目的をかなえてあげたり、全アイテムを集めるとひと区切りとなる。

商品は、売るときも買うときも値段を操作することができるので、客との駆け引きも熱い。

いくらで売るかは自分で決める

アイテムを探しにダンジョンへGO

酒場で冒険者を仲間にし、ダンジョンにアイテム探索に出かけるのが、このゲームの1つの楽しみ。仲間となるグループは、勇者から魔王まで幅広いバリエーションがある。

ダンジョン内ではアイテムを20個までしか持てないので、必要なアイテムを見極めないといけない。

同行するグループを鍛えればその後の展開が楽　右の下や部屋の中などにあるアイテムを探そう　戦闘はオーソドックスなコマンド選択式

モンスターと交渉も

モンスターとは交渉も可能。戦闘前か戦闘中など、いつ話しかけるかで相手の反応も変わってくる。

迷路では迷子になる
室田佳彦の評価

プレイを始めてワクワクしダンジョンに入ってガックリ

魅力的なキャラやほんわかした世界観など、つい引き込まれてしまう雰囲気。販売したアイテムがパーティの戦力増強になるなど、広がりのある作りにもなっている。しかしダンジョンに入ると、グラフィックのクオリティや移動システムの地味さに驚いた。大事な部分が貧弱すぎ。だがゲーム性は高いから買おうかどうか悩んでいる。足りない部分をイマジネーションで補えば…。

6

ルーチンワークも苦にしない
平田陽介の評価

地道な作業も乗り越えさせる麻薬的な魅力にあふれまくり

最初は、やること多くてとっつき悪そうに思ったんですが、突き詰めれば「ダンジョン潜って→アイテム取って→店で売って→ダンジョン潜って」の繰り返し。それが苦にならないのは、どのパートにもなんらかのお楽しみ要素があるから。ダンジョン制覇、アイテム収集、キャラのレベルアップなどなど。登場キャラもほんわかしてて世界観にあってるし。長く遊べそうな一本です。

7

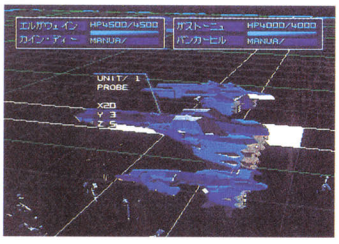
©AXELA／AVIT INC.・藤浪智之／佐々木亮／講談社／キノトロープ

オウバードフォース アフター

シミュレーション
バンダイ
10月22日発売予定
5800円
対応周辺機器なし
2ブロック | 1人専用 | CD 1枚

立体的な戦場で繰り広げられる壮大なスケールの宇宙艦隊戦

国家間の艦隊戦を描いたシミュレーション。システムはキャンペーン方式で、多彩な勝利条件が設定されたステージをクリアしていく。物語は前作のラスト、デトロワ連邦とデュミナス解放軍の和平調印式直後から始まる。



プレイヤーは小艦隊の指揮官となって、敵艦隊と戦っていく

「高さ」の概念をとりいれた立体的な戦場

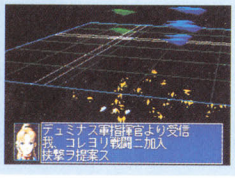
宇宙が舞台のため、戦場には縦、横に加えて、高さの概念がある。その分、従来のシミュレーションに比べて戦術の幅が広くなっており、武器の射界や艦船の向きに気を配ることが重要となる。

同じ状況でも、距離を変えて見るとこうなる

武器によっては攻撃方向が限定されてしまうのだ

前作のデータを引き継ぐと、ゲスト提督が参戦

前作のデータをコンバートすると、前作で使用した主人公が物語の途中で援軍として登場する。また、以後のストーリー展開も多少変化してくるのだ。



能力値が高く、頼りになる存在

「銀英伝」愛読者 平田陽介の評価

画面表示がわかりづらくとっつきにくいのが難

武器の特徴づけやパイロットの成長など、システムはめちゃめちゃ好みです。ただ、僕が前作未体験なせいか、ぱっと見、どのユニットがどこにいるのかがわかんないんです。ユニットリスト見て座標確認しながらプレイしなくちゃいけなくて、少々苦痛でした。一度行動を決定するとキャンセルできないのも辛い。特に攻撃相手を間違えて選ぶと悲惨。もう少し配慮が欲しいところ。

7

宇宙の海は俺の海 佐々田貴志の評価

前作よりもかなり遊びやすくなったが

3Dグリッドマップは、高さの概念のあるチェスや将棋と思えば特に問題はないハズ。攻撃の射程もわかりやすく、独特のシステムのわりに敷居は低いように思えた。ただ、戦闘艦の種類が外見から判断しづらく、リストの表示も名前だけなので、種類を覚えるまでとまどう可能性はあるかも。前作のデータをもっている人は、コンバートさせることをオススメ。ストーリーが変わるよ。

8

星の丘学園物語 学園祭

シミュレーション
メディアワークス
10月22日発売予定
5800円
対応周辺機器なし
1ブロック | 1人専用 | CD 1枚

学園祭の準備を通して、とびっきりの美少女たちと思い出を作る恋愛SLG

学園祭の日が近づきつつある星の丘学園。どこの部も猫の手も借りたいほどの準備に追われる毎日。そんな最中に主人公は転校してくることになる。学園祭を成功させるため、そして思い出作りのため、主人公は、美少女生徒たちのお手伝いをしながら学園生活を送ることになる。

学園に通う生徒はほとんど女子ばかり

学園祭のお手伝いに、勉強に、そしてバイトに励む

平日は、主に授業と学園祭の準備。女の子とは、準備のお手伝いや、始業前、昼休みや休憩時間に会話をすることができるようになっている。また、土日にはアルバイトなどをして資金を稼ぎ、そのお金で器材などを買ってあげることも。

どの部も人手と器材が足りなくて困ってます

休日にはバイトで主人公の能力、資金をアップ

女の子たちの好感度が上がると、その表情や仕種が変わっていくぞ

学園ものは熱血より純愛もの 上山公一の評価

サクサク進むテンポの良さ＋お楽しみ要素が満載！

学園もののギャルゲーって、マンネリ化してるけど、まさか学園祭をテーマに置くとは…、かなり燃えますねこのゲーム。お目当ての女の子がいる部のお手伝いをしたいんだけど、学園祭の成功のため、作業がはかどってない部も手伝わなければいけない。…で、他の女の子にかまってたら、別の子が嫉妬し始めてと、大忙し。それにMAPを移動するSDキャラが、これまたかわいくて。

8

このテのゲームは食傷気味 石橋孝志の評価

丁寧に作られているが目新しさは見当たらない

ヒロインはみなカワイイし、イベントの数も多い。システム的に特別な目新しさはないものの、全体的に丁寧に作られておりストレスなくラストまで楽しめる。ゲームの期間は1ヵ月強のため1回のプレイにそれほど時間が掛からないのもグッド。ただ、異様なまでにもてる主人公が、ヒロインのごきげん取りに終始するというこの手のゲームの理不尽さは、何とかならないものか。

7

超詳細網羅 SUPER BUYER's GUIDE

©BANDAI・アトリエ彩／Media Works Inc.

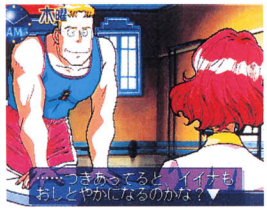
デジタルフィギュア イイナ

シミュレーション
イマジニア
10月22日発売予定
5800円
対応周辺機器なし
1〜4ブロック / 1人専用 / CD 1枚

宇宙から来た美少女イイナをスーパーアイドルに育てよう

宇宙からやってきた美少女「イイナ」をスーパーアイドルへと導いていく、育成シミュレーション。プレイヤーはマネージャーとなって、彼女の能力を伸ばしていこう。またプレイヤーとのふれあいによって、彼女の性格なども変わっていく。

イイナのスケジュールを1週間単位で管理



イイナの性格は、人とのふれあいの中で変化していく

実録！アイドルへの道

まずはコンパニオンのオーディションに挑戦！

オーディション合格を目指し、レッスンの日々

やった合格！と思ったら、こんな地味な仕事に

プライベートもイイナと

通常の育成シミュレーションであるストーリーモードのほか、ポリゴンのイイナと24時間同じ部屋で生活できるプライベートモードがある。ここでの会話や行動の選択も、彼女の性格に影響を与えるのだ。

行動を指示することも、自由にさせることもできる

育てゲーは得意な部類
五十嵐達雄の評価

デジタルフィギュアと育成が混ざらず消化不良

ありがちなアイドル育成シミュレーションから1歩抜け出し、ヒロインをデジタルアイドル風にキャラ立ちさせようとしているのだが…。ポリゴンのイイナを鑑賞するモードと本編の育成モードにあまり関連性がないため、かなり消化不良な印象だ。またポリゴンとアニメ絵が混在しているため、ヒロインのイメージがつかみにくくなっている。ゲーム自体はオーソドックスなデキだ。

5

人形より本物がいい
上山公一の評価

まるで予測不可能な行動 それを見てるのは楽しいが

個人的には、プライベートモードのほうがおもしろかったので、こちらを評価します。リアルタイムなので、ほったらかしておいても勝手にいろんな動きをするイイナ。これが、なかなかにミョーな行動（動き？）を取ったりして…。いきなりゴハンにカップラーメンとか食べたのは笑えました。でもちゃんと料理の練習をさせれば、別のゴハンを作るようになったりするんだけどね。

5

アフレイドギア

シミュレーション
アスミック・エース
10月29日発売予定
5800円
対応周辺機器なし
2〜12ブロック / 2人同時 / CD 1枚

マシンをセットアップ、チューンして対戦バトル！

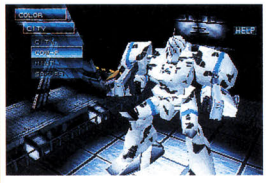
人型兵器「メック」に乗って戦うスポーツ「メックバトル」が盛んな未来世界を舞台に、バトルに勝ち上がって頂点を目指す。自分のメックを持ちよって2人対戦も可能。

初心者モードはアニメーションで見せるストーリー仕立て

勝利のカギは、チューンナップにあり

バトルに臨む前に、マシンを組み立て、性能をアップしておかなければならない。街のショップで賞金で得た金と引き換えに、パーツの購入やチューンナップを行う。

胴体、左右の腕、脚の各部パーツを購入。特性を考えよう



模様やカラーリングの変更はガレージで行う

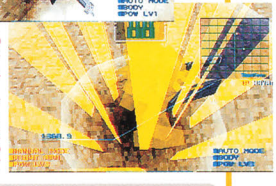
重量や用途を考慮して、武器を購入

バトルは指令だけ

バトルでは、プレイヤーはメックを操作せずに、攻撃武器の切り換えや移動レベルの変更などを指示するだけ。基本的には観戦の形だ。

攻撃時などにさまざまな視点で見せる

画面下部表示の膨大なデータを見て的確に指示



チューンによって可能になるオーバー・ブーストで一時的に能力を上昇

ミリタリーロボ好き
佐藤稔の評価

マニアなら満足？の難解さ プレイ環境がもっと良ければ…

内容は、『フロントミッション』からセットアップ画面と戦闘シーンを抽出（ただし戦闘はターン制ではなくリアルタイム）したもの。ミリタリーメカ好きは、相当燃えるはず。システムは機関部分までチューンするとあって、非常に難解。初心者モードでも理解するのにかなりの手間ヒマがかかる。惜しむらくは、表示が非常に見にくい。文字が小さすぎて快適プレイにはほど遠い。

6

作るより操縦するほうが好き
大石和正の評価

演出はカッコいいが 表示文字に難あり

画面表示の演出が非常に凝っており、SF的な世界観にどっぷりとひたれる。マシンのセッティングも、こと細かに行うことができ、この手の作品が好きな人にはタマラナイだろう。ただ、画面に表示される文字が小さく読みにくいのは難点。バトルシーンのほうは、カメラワークや演出が凝っているので見応え十分なのだが。とはいうものの、やっぱりメックは自分で操縦したかった…。

6

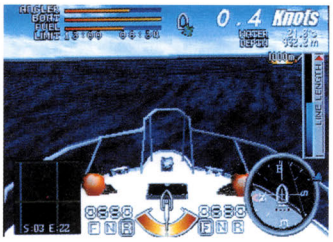
©Imagineer Co.,Ltd.／NATSUME Co.,Ltd.・Asmik Ace Entertainment Inc.／Office Create

海のOH! YAH!

シミュレーション
ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）
10月29日発売予定
5800円
DUAL SHOCK（振動）対応
1ブロック / 1人専用 / CD 1枚

トローリング船の船長となり釣り人にカジキを釣らせよう

自分で竿を握るのではなく、釣り人が魚を釣れるようにトローリング船を操縦する、一風変わったシミュレーション。プレイヤーはトローリング船の船長となり、釣り人を乗せて数々の大会に出場し、腕を磨いていく。



釣り竿を握るのではなく、船の舵を操って魚を釣らせるのだ

クルーの指示に合わせて船を操舵

釣りはまず、海のポイントを航行することから始める。ルアーの種類にあった速度で進み、アタリを待つのだ。魚がかかったら、クルーの指示や魚の動きに合わせて船を操舵。糸が切れないよう速度に注意しながら、魚が船の真後ろにくるように操船し、魚を釣り上げるのである。

クルー

船をどのように操舵するかは、クルーの指示にしたがっていく

大物を釣り上げろ

釣りのターゲットとなるのは、巨大な魚カジキだ。海でしか味わえない豪快な釣りを楽しもう。

カジキは、大物になると、800キログラム級の巨大なやつもいるのだ

釣りの知識は皆無
大石和正の評価

狙いはおもしろいが釣り感覚は少し薄い

釣りゲームに対する新しいアプローチがおもしろい。トローリングの船長を題材にしたのもイイ狙いだろう。やはり、糸を巻くだけの釣り人よりも、船の操舵を行う船長の方が、魚との駆け引きを楽しめそうである。ただ、操舵がクルーの指示に従ってばかりというのは、少し物足りなかった。いかにクルーの指示を素早く実行するかに気を取られて、釣りの楽しみが薄れてしまっている。

6

乗り物はほとんど好き
室田佳彦の評価

快適にプレイできる機能が気持ちいいオヤジゲー（？）

釣りを題材にしながら、実は操船ゲームというオリジナリティを評価したい。操作はやや複雑に見えるが、実は使うボタンも少なくて操作性もマル。気になるのは、ファイト中はクルーの指示に従って操作するばかりという感覚が強く、船長なのに命令されまくること。とはいえ、酔い止め薬で背景の動きを抑え、画面酔いしやすい人に対処しているなど、プレイヤーにやさしい機能は良い。

7

ジオメトリーデュエル

シミュレーション
タカラ
10月29日発売予定
5800円
DUAL SHOCK（振動）対応
4ブロック / 2人同時 / CD 1枚

サイバースペースで展開するカードゲーム式対戦SLG

カードゲームをベースに、ジオメトリクス（GM）と呼ばれるコマを駆使して対戦するシミュレーションゲーム。強いGMを集め、自分だけのGMセットを作ることが勝利のポイントだ。メモリーカードを介しての2人対戦やGMの交換もできる。

手持ちのGMから、試合で使うGMのセットを編集する

対戦は7×7のマス目で展開。まずはエネルギーを生産するプラントを配置する

エネルギーがたまったら攻撃ユニットを配置し、敵のマスターに攻撃をしかける

最強のGM「精霊王」をめぐるシナリオモード

シナリオモードでは、CPUとの対戦を楽しみつつアドベンチャーゲームを楽しむことができる。最強のGM「精霊王」を手にしたことでネット警察に追われる身となった主人公・ライドをめぐる、サイバーパンク風味の物語だ。

「精霊王」を手にしたライドは、なぜか警察に追われる身となった

さまざまなキャラと対戦しつつ、情報を集めていく

カード知らんがSLG好き
五十嵐達雄の評価

面白くなる可能性あるも細かな欠点が目につく

惜しい作品。造語が多く複雑そうな印象があるが、要はコマがランダムに出るシンプルな戦略SLG。GMセットの選定や身代わり防御、アイテムの使い所など、シンプルながら頭を使わせてくれる。しかしカードに代わるGMはデザイン的にいま一つで、あまり収集欲をかきたててくれない。戦闘画面を見るとアクセスが多くストレスがたまり、オフにすると地味さが際立つのも難点。

7

気持ちだけはライトゲーマー
不破誠志郎の評価

やりこめばおもしろいけどなんか難しく考えすぎ

システム自体は一度理解すればさほど難しくなく、けっこう楽しめます。しかし、表示や操作が極端にわかりにくい。ショップで買い物するときにも「この数字はきっと、この商品の価格を表しているんだよな」とか考えてる自分に気づいて、思わず笑いました。

対戦時にコンピュータが、エネルギー不足で出せないGMをクリックしてみたりして、無意味に時間をかけるのにも閉口。

5

©株式会社プログレス／Victor Interactive Software Inc.・TAKARA CO.,LTD.

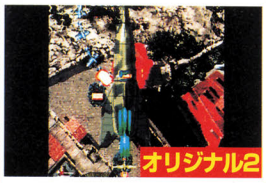
STRIKERS 1945II

シューティング
彩京
10月22日発売予定
5800円
対応周辺機器なし
1ブロック / 2人同時 / CD 1枚

レシプロ機マニア感動ものの縦シュー、PSに移植完了

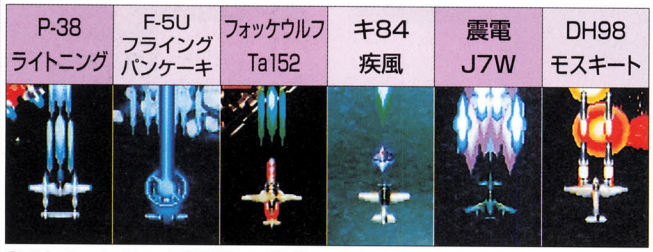
第二次世界大戦終結直後、ようやく得た世界平和を覆そうとする謎の国際組織を相手に、レシプロ機を駆って戦った大空の勇者たちが帰ってきた。基本的なシステムは前作を踏襲しているが、ため撃ちにレベルの概念が導入されたことなど、いくつかのパワーアップもなされている。

↑画面の上下を切りつめた横画面用モード



↑切りつめた上下をスクロールで補ったモード

↑横置き可能なモニター対応の完全移植モード



↑スピット、メッサー、零戦が消え、4機が加わった。ムスタングはライトニングのボムで登場

ファイターズインデックス

前作同様、PS版のオリジナル要素として、プレイヤー側の機体の解説が聴ける「ファイターズインデックス」が入っている。ゲームでの性能などもフォローされているぞ。

↑グラフィックも秀逸。解説も結構マニアック

レシプロ機は男のロマン
佐々田貴志の評価
自機はレシプロでもゲームは激ハデ！

第二次世界大戦直後の世界が舞台の縦スクロールシューティング第2弾。前作以上にハデで美しいグラフィックは、プレイしていてかなり楽しい。自機もライトニングと震電以外は新機体だし、ライトニングと震電もボムが変更になり、爽快感が増している。世界観はレトロな感じだが、レーザーなどゲーム自体はかなりハデ。移植度も高く、縦シューファンなら買って損はないハズ。

8

何はなくともシューティング
馬場太郎の評価
どこを取ってもやっぱり彩京シューティング

出来はよい。面ごとの読み込みは、まさに一瞬。デモや機体紹介のムービーにも抜かりなし…、というのはアトラス発売の前作や『ガンバード』をプレイした人ならわかってもらえると思う。まぁ悪く言えば代わり映えしないのだが、それってそもそも彩京シューのお約束だし。ただ、縦画面関連に少し不満アリ。方向キーの設定は一瞬とまどうし、縦モードでの起動もできればなぁ…。

7

STREET BOARDERS

スポーツ
マイクロキャビン
10月22日発売予定
5800円
DUAL SHOCK（振動）対応
1ブロック / 1人専用 / CD 1枚

クールなトリックを連発して街のなかを豪快に疾走!!

ストリートに設置されたジャンプ台やハーフパイプを利用しながら、スケートボードで華麗なトリックをきめていく。3種類のストリートコースには、それぞれクリアに必要なスコアが設定されており、トリックを繰り出して規定のスコア以上の得点でゴールすると次のコースに進むことができる。

↑ハーフパイプを利用してトリックを出せ

↓手すりを使ってトリックを行うことも!!

↑ハーフパイプだけのボーナスステージ!!

トリックをきめて高得点をゲット!!

トリックはジャンプ台やハーフパイプからジャンプすることで繰り出すことができる。ジャンプ直前のスピードと方向キーによって、それぞれのキャラが持っている4種類のトリックを使い分けることができる。

↑高得点のトリックを連続していかないとクリアできないぞ!!

↑回転系のトリックをクールにきめろ

受験生時代はよく(大学を)滑った
加藤則康の評価
プレイヤーを熱くさせる何かが足りない気がする

コース自体もそれほど複雑ではないし、トリックもコマンド入力というわけではないので、比較的簡単に遊ぶことはできるのだが…。コース上にライバルがいるわけでもないし、ただ単純にトリックを出してスコアを上げていくしかないので、どうしてもゲームが単調になってしまう。プレイヤーにゲームを長く遊ばせる（ゲームをやりこませる）ためのアイデアが何かあれば…。

5

スポーツゲー大好き
篠崎昌三の評価
爽快感は確かにあるけど何かもの足りない気が…

トップスピードでジャンプ、そしてトリックをきめる、この爽快感がたまらなくイイ感じ。

スノーボードを題材にした作品に比べるとコースが変化に富んでいるので、ついつい次のコースはどうなってるのだろう？　と挑戦してしまうのも魅力。でも、誰にでも楽しめるよう配慮したのか、なかなか転ぶことがないので、リアルという点を追究してしまうと疑問が残る。

6

©PSIKYO・MICRO CABIN CORP.

御意見無用II

格闘アクション
KSS
10月29日発売予定
5800円
DUAL SHOCK（振動）対応
1ブロック / 2人同時 / CD 1枚

鉄人・作のこだわり格闘舞台をPSに移し、見参！

サターンで発売された、『バーチャファイター』の鉄人たちによって作られた3D格闘の第2弾。

ボタンによるガードか、方向キーによるかを選べ、ゲームモードも対人戦や練習など5種類用意。その中の「対電脳戦（対CPU戦）」には、さらに以下のモードがある。

●ノーマルモード
全11ステージのクリアを目指す。

●サバイバルモード
何人勝ち抜けるかを競う。

●百人組み手
100人のキャラと勝ち抜き対戦。

●AI対戦
プレイヤーの戦い方を集計したAIキャラと戦えるモード。

相手の体力がなくとも、ただのパンチ、キックじゃKOできない。チキン野郎無用！

ヤンキーからオバチャンまで10名の闘士

壁あり、場外あり…変則ステージで勝負！

戦いのステージは、一方のみ場外だったり三方が壁だったりなど、さまざまな環境で構成されている。

普通は場外、電車が来ると壁になる舞台

場外は海。押し出されれば海水浴だ

追いつめられれば多段コンボは必至

格ゲーは3D派？
佐藤稔の評価
3D格闘ここに極まれり？既存のワクを1歩も出ず

まさに3D格闘ゲームの集大成的なゲーム。それだけに、システム、技などはどれも見たようなものばかり。実在格闘技をモチーフにしているだけに、あるキャラの技が某格ゲーのキャラの技とほぼ同じという状況も。このゲームでなくちゃ！という特徴が非常に希薄。ならば既存の格ゲーやってりゃいい、としか思われない、格ゲーの未来に見切りをつけてしまったかのような作りが難点。

5

バーチャよりは鉄拳派
篠崎昌三の評価
どうしても『バーチャ』がオーバーラップしてくる

サターンで発売された前作もそうだったけど、「これって『バーチャファイター』？」という言葉が思わず出てしまう。もちろん、前作に比べるとゲーム性、グラフィックともにレベルアップしているんだけど、やっぱり本質は変わっていない。練習モードの充実ぶりやガードボタンの設定など、好感を持てる部分が多いだけに残念。キャラの魅力が薄いのも相変わらずだなあ。

6

CARDINAL SYN

格闘アクション
スパイク
10月29日発売予定
5800円
DUAL SHOCK（アナログ操作／振動）対応
1ブロック / 2人同時 / CD 1枚

神話が力を持つ混沌の世界で剣と魔法の壮絶な戦いが始まる

ファンタジー調世界を舞台に、人間やモンスターなどの戦士たちが武器と魔法を使って戦う3D格闘。フィールドを360度自由に動き回り、血みどろの戦いを繰り広げる。

さまざまな武器を使っての戦闘。攻撃があたると血しぶきが飛び、床を真っ赤に染める

各キャラは固有の魔法を持っており、簡単なコマンドで使用することが可能。ただ、使用できる回数には制限がある

トラップ満載の戦場

戦いの舞台となるフィールドにはさまざまなトラップや障害物が仕掛けられており、それらに接触するとダメージを受ける。それらも有効に利用して戦うのだ。

毒の泉に触れると、徐々に体力を奪われていく

地面を炎が走るステージもある。敵の攻撃だけでなく、トラップにも注意を払って戦わねばならないのだ

アイテムを有効に使え

戦場には、宝箱も散在。それらを破壊することで、攻撃力を高めたり、体力を回復させるアイテムを入手できる。アイテムをめぐる争いが、戦闘をさらに激化させるぞ。

アイテムの入手が、勝敗を左右することも…

ソウルキャリバーやりまくり
大石和正の評価
ゲーム内容と世界観が見事に融合した良作

ヒロイックファンタジーの雰囲気が濃厚に漂うキャラの造形と世界観の設定。この手の世界観が好きな人は絶対に魅了されちゃうはず。退廃的な美しさを持ったステージや、血しぶきなどの細かな演出、タマンナイっす。ゲーム内容も世界観をそこなわない良いデキ。洋ゲーにありがちな大味さは、ほとんど感じなかった。逆に、トラップの有無などを設定できる細かい気配りが感じられた。

7

残虐行為手当てが欲しい
平田陽介の評価
どっかで見たような技とシステムですが…

「日本の格闘ゲームを研究した」というだけあって、技の入力受け付け時間やキーレスポンスはいい具合に調整されてると思います。でも、さすがは洋ゲーらしく、濃すぎるキャラ設定、各種トラップ満載のステージ、まともに戦ったんじゃ絶対勝てない対CPU戦のラスボスなど、日本じゃ考えられない要素満載。でも、今までプレイした洋ゲー格闘の中では、一番楽しめました（マジ）。

6

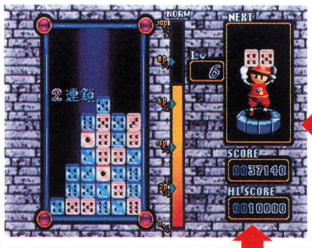
©KSS・Sony Computer Entertainment America Inc.

ROX
ーロックスー

パズル
アルトロン
10月22日発売予定
5800円
対応周辺機器なし
メモリーカード非対応 | 2人同時 | CD 1枚

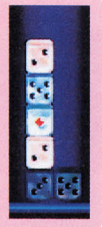
落ちてくるブロックの数字を“合わせて”“はさんで”消していく

サイコロのように6つの面に数字が入った色とりどりのブロック。画面上から落ちてくる、このブロックの目の数字と同じ数のブロックをはさんで消していくロジックパズル。ブロックを消していけば、画面中央にある「ノルマバー」が上昇し、レベルもどんどん上がっていくぞ。



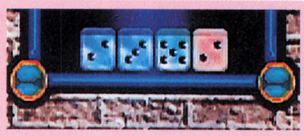
同色ではさむ

同じ色、数のブロックではさんだ場合は、はさんだブロックすべてが消えるようになっている。



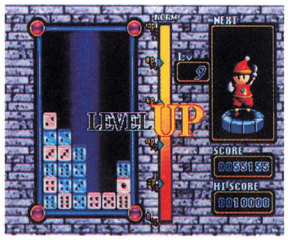
違う色ではさむ

違う色のブロックではさんだ場合は、はさんだブロックのみ消去。

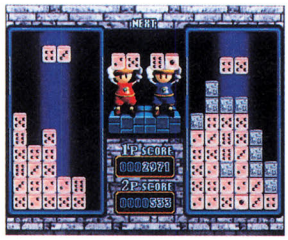


2つのプレイモードで楽しさも倍増

モードは2つ。「シングルモード」では、全部で20あるレベルに挑戦していき、「VSモード」では、連鎖することで落ちてくる「おじゃまブロック」を駆使して戦っていくことになっている。



自分の腕をひたすら競う1人用



おじゃまブロックで相手に攻撃

パズル大好きっ子 上山公一の評価

ブロックの数を数えてるうちにあ～、もう次のブロックが～！

例えば3というサイコロの目のブロックが落ちてきた場合は、縦列か横列に同じ3のサイコロのブロックと、その目と同じ数…、つまり3個をあいだにはさんで…、とかなり頭を使うことになるパズル。消していくたびに「ノルマバー」がたまって、レベルが上がっていくってのはおもしろいんですが、肝心のサイコロの目が見にくくて、数字を確認するのが、ちょっとツライですね。

6

連鎖は偶然のたまもの 千葉友浩の評価

要テクニックの上級者向けソフト

落ちモノで連鎖という、最近のパズルの王道をいく1本。一見気軽にできるライトな作りだが、実はかなり難易度が高く、上級者向け。単にはさんで消すだけならば簡単なのだが、連鎖がややこしくて、ホントに上手い人でなければ仕込むのは無理。ただしゲームのデキ自体は良いので、要はテクニックの問題。しかしポーズかけても画面が見えたままの落ちモノって初めて見たような…。

6

ぽっぷんぽっぷ

パズル
タイトー
10月22日発売予定
4800円
DUAL SHOCK（振動）対応
1ブロック | 2人同時 | CD 1枚

タイミングよく狙って風船を飛ばして連鎖していけ!!

風船を打ち上げて、空中にある同じ色の風船を3つ以上そろえて消していくパズルゲームが、業務用からパワーアップされて登場。新旧いろいろなおなじみのタイトーキャラクタがせいぞろいする。

風船を打ち上げるタイミングが重要になる

風船のぶら下げかたを考えれば連鎖も可能

1人でも対戦でも遊べるゲームモード

パズルゲーム定番の対戦だけでなく、1人でもじっくり遊べるモードがいろいろと用意されている。じっくり遊んで、風船を打ち上げるタイミングや連鎖を組むためのテクニックを磨いていこう。

ストーリーモード

各ステージの最後にいるボスキャラを倒して進んでいく1人用モード

対戦モード

全消しするか、風船に潰されるまで競うモード。2P対戦も可能

チャレンジモード

連鎖のパターンや連鎖の数、スコアからプレイヤーの実力を認定するモード

つめポップンモード

規定の風船を使用して全消ししていくモード。問題は全部で100問用意されている

シューティングは苦手 加藤則康の評価

『パズルボブル』の進化バージョンと思えば…

判断力だけでなく、風船を打ち上げるタイミングにもテクニックが必要になる。慣れないうちは、狙った場所に風船を打ち上げられずにちとイライラするが、ある程度テクニックが身につくとパズルゲーム特有の「止められない、止まらない」状態に突入。1人で遊ぶモードも複数用意されているので『パズルボブル』にハマったプレイヤーなら、このゲームも気に入ることだろう。

6

タイトーの歴史に涙する 馬場太郎の評価

雰囲気どおりの気軽に遊べるシステムが良し

10年来のアーケーダーな人としては、キャラのチョイスにノックアウトされちゃいました。ゲームの基本ルールも簡単で、雲の左右移動にさえ慣れてしまえば、気軽に楽しめます。

初心者向けの「ファミリー」モードがあるのも評価できる。ただ、どうせならトコトン詳しく説明した方が親切でしょう。メッセージが早送りできず、丸ごと飛ばしちゃうのはちょっとムチャだなぁ。

7

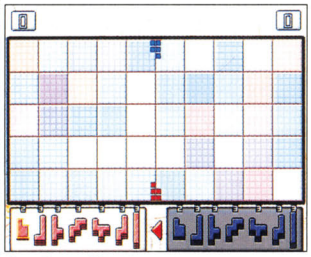
©ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ・TAITO CORP.

五竜陣エレクトロ

ETC.
アスク
10月29日発売予定
4800円
DUAL SHOCK（振動）対応
1ブロック / 2人同時 / CD 1枚

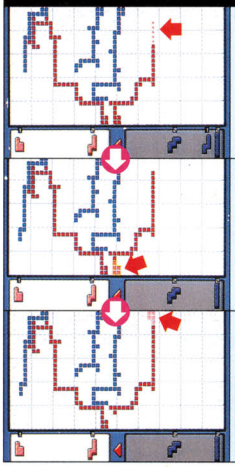
簡単で奥が深いボードゲーム「五竜陣」がPSで遊べる！

天空を模した盤上にコマをつないでいき、相手陣内にどれだけ進攻できるかを競う、まったく新しいタイプの対戦型ボードゲーム「五竜陣」がPSに登場。コマの形状や残り個数を把握することで、非常に奥深い駆け引きを楽しむことができる。



一番下に「竜頭」というコマを置き、そこから水道管のようにコマをつなげていく

勝ちかたの一例



竜頭にコマをつなげて、ここまで上がってきたら…。

根元にある竜頭にカーソルを合わせ、○ボタン。すると…。

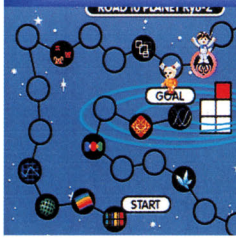
下の竜頭を上に動かせる。ピッタリ上にくっつけば勝利。

PSならではのおまけもいっぱい！

単にボードゲームをPSに移植したというだけでなく、いろんなおまけがついている。「コレクタブルモード」では、コンピュータに勝つことですごろくのようにマスを進めていき、パネルをめくっていく。そうすることで、さまざまなデザインのボードで遊べるようになる。

ほかにも、ムービーで細かくルール説明してくれるなど、PSならではの工夫が凝らされている。

コレクタブルモード



勝ちかたによって進めるマスが変わる。全部のパネルをめくるといいことがあるらしい

テーブルゲーム全般が得意
不破誠志郎の評価

ルールもおもしろく演出にもセンスあり

このソフトではじめて「五竜陣」をプレイしましたが、ルールを把握してコツをつかんでくると、なかなかハマれます。ただ、同時にコンピュータの弱さが気になりはじめました。歴史の浅いゲームなので、思考ルーチンはまだまだ研究の余地があるでしょうね。ゲーム的にも先手有利な印象。

また、好き嫌いのありそうな独特のノリのBGMや演出が、けっこう気に入りました。

7

頭を使うゲームは好き
石橋孝志の評価

誰もが遊べるのは良いが単調な内容には閉口

トランプなどと違い、ちまたでは見かけないゲームだが、基本的にブロックをつなげるだけの簡単なルールなので、誰でもすぐに遊べる点はマル。ただ、逆に単純なためゲーム自体のメリハリに欠け、すぐ飽きるのも事実。ある程度の法則を覚えてしまうと簡単に勝ててしまい、ゲームがマンネリ化してしまうのもマイナス。暇つぶしに遊ぶゲームと考えても、正直言って苦しい内容。

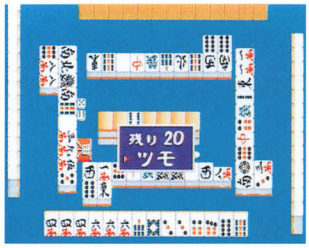
6

日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬

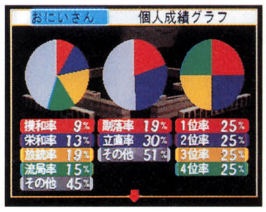
麻雀
ナグザット
発売中
4800円
DUAL SHOCK（振動）対応
1ブロック / 1人専用 / CD 1枚

日本プロ麻雀連盟が公認するイカサマなしの真剣勝負!!

日本プロ麻雀連盟が公認する、本格派麻雀ソフト。実名のプロ雀士15名が登場し、現実そのままのシビアな対戦が楽しめる。またプレイヤー自身だけでなく対戦したプロの成績を分析できたり、リプレイでプロの打ち筋を見られるなど、雀力向上に役立つ機能が充実。



牌切れを防ぐ画面調整機能もついている

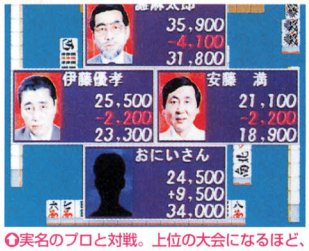


個人成績だけでなく、対戦したプロの成績も見られる

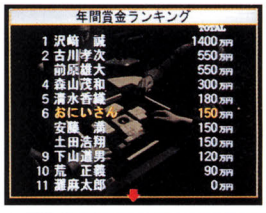
麻雀界の頂点を目指し、タイトルに挑戦

「タイトル制覇」モードでは、毎月開催される実名のタイトル戦に挑戦し、ランキングを競うことになる。用意されているのは「阿佐田哲也杯」を最高峰とする全48タイトル。大会の開催地によって細かくルールが異なるのも特徴だ。

上位の大会には、一定以上の賞金をためないと出場できない。まずはCランクからだ



実名のプロと対戦。上位の大会になるほど、その実力がいかんなく発揮される



賞金をゲット！さらなるランクアップを目指せ

一発裏ドラ大味雀士
五十嵐達雄の評価

プロは地味だが強い！本気で強くなりたい人に

プロ雀士が出る本格ものとしては、オーソドックスながらしっかりしたデキ。競技麻雀がベースのため、特に一発・裏ドラ・馬なしルールのときは地味な戦いになりがち。パッと遊んで爽快感を得たい人はやめた方が無難だ。しかし思考ルーチンはしっかりしており、プロらしい早アガリも再現。成績も細かく記録できるので、打ち筋を研究したい中級者以上の人にはオススメできる。

6

テーブルゲーム全般が得意
不破誠志郎の評価

こんな打ち方をさせては本物のプロに対して失礼

コンピュータ麻雀しかやったことのない人って、ルールは知ってもマナーを全然知らない人がけっこう多いんですよね。このゲームもそんな人を量産しそうなつくり。基本をまったく無視して序盤からみんなで安手狙って哭きまくって流れ乱しまくり。打ってて全然楽しくない。対人戦でこんな打ち方をしたら、いくら勝っても決して認めてもらえないどころか、お説教されますよ。

5

超詳細網羅 SUPER BUYER'S GUIDE

©ASK Co.,Ltd.・naxat／CHATNOIR

SIMPLE 1500 シリーズ

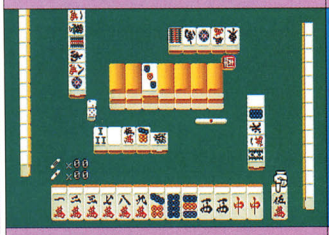
ETC.		
カルチュア・パブリッシャーズ		
10月22日発売予定		
各1500円		
対応周辺機器なし		
1ブロック	2人同時※	CD 1枚

かつてない低価格で定番テーブルゲームが遊べる

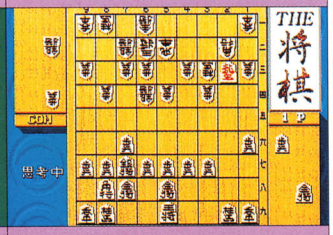
余計な演出などは一切排除して、気軽にそして純粋に、誰でも知っているテーブルゲームが楽しめる。

そんなコンセプトにのっとり、1本あたりが1500円という超低価格を実現したシリーズ。ここで紹介する4本だけでなく、今後もあらゆるテーブルゲームが続々登場予定。

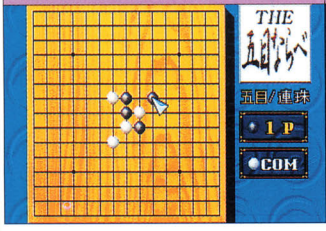
Vol.1 THE 麻雀



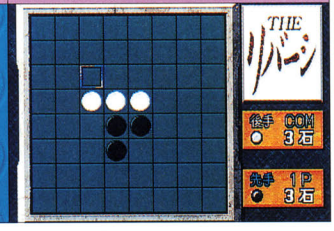
Vol.2 THE 将棋



Vol.3 THE 五目ならべ



Vol.4 THE リバーシ



難易度は3段階。思考速度も速い!!

コンピュータ対戦の難易度はシリーズ共通で3段階に設定可能。非常に思考速度が速いのも特徴で、難易度を上級に設定しても、将棋以外は1秒とかからず打ってくる。その他、ルール設定機能なども充実。

麻雀の場合、卓や牌の色を変えることも可能

テーブルゲーム全般が得意
不破誠志郎の評価

コンセプトはすばらしいネックはCPUの弱さか

やってみて、とにかくCPUの思考が速いのに驚きました。編集部の将棋番長としてあらゆる将棋ソフトに触れてきたけど、こんなに速く打つ将棋は初めて。だがしかし…。こんなに弱いのもそれほどなかった気がします。麻雀は、配牌やツモが自然なのはいいですが、CPUがやはり弱い。ほかは、上級なら強かったです。

将棋と五目ならべじゃゲームとしての複雑さが全然ちがいますが。

6

初心者から見た評価です
篠崎昌三の評価

初心者でも楽しめるしやっぱり安いのは魅力

初めてです。私が将棋ソフトで勝てたのは。でもこれは初心者モードの話で、難易度を上げるとやはり初心者の私では勝てませんでした。

こういう思考型のゲームって結構コンピュータの長考が目立つけど、このシリーズは別で、イライラすることなく楽しめました。あと1500円という価格は何よりの魅力。へたをすると将棋や麻雀のセットを買うよりも安いのでは？

6

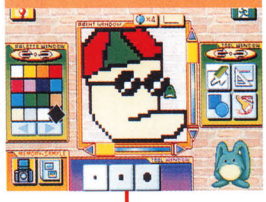
デザエモンKids！

ETC.		
アテナ		
10月22日発売予定		
5800円		
DUAL SHOCK（アナログ操作／振動）対応、マウス対応		
15ブロック	2人同時	CD 2枚

オリジナルシューティングを簡単操作で誰でも作れるツール

キャラの絵を描いたり、その動きを設定するだけでシューティングゲームが作れる『デザエモン』シリーズ第6弾。今作はわからないことがあったら逐次教えてくれるなど、より親切なつくりになっている。

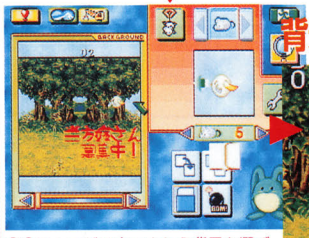
キャラの絵を設定



自機や敵キャラ、武器などのほとんどが、自分の自由に描ける

キャラの動きを設定

敵の動きは用意されているパターンから選んで組み合わせるだけ

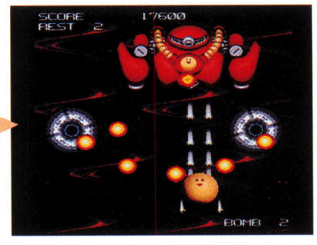


背景などをまとめれば完成！

キャラが用意できたら背景を選び、敵を配置してステージを作る。あとはテストプレイを繰り返し、バランスを調整

充実のサンプルゲーム

このソフトには、前作のコンテストの優秀作品が100本も収録されているディスクが付いている。これをただプレイするだけでなく、このデータを作り替えることもできるので、自分のゲーム作りの参考になる。



元・某ツクールシリーズ担当
沓澤真二の評価

自分でイチから作るよりもサンプルをいじるのが楽しい

「子供でもわかる」というコンセプト通り、インターフェースが簡単で作りやすいのは確か。しかし、それでもなお、地道な作業を続けるための根気は必要になる。ただ、苦労すればするほど凝ったものが作れるようにはなっている。ま、そんなに気張らなくても、サンプルゲームが100本も入っているので、それらのデータをアレンジするだけでも、十分楽しめると思います。

7

デザエモン初体験者
佐藤稔の評価

「キッズ」には手にあまる？意外に高度な制作ツール

前作を知らないので、どこらへんが『Kids』なのか判然としないが…手応え、ありすぎ。予想以上に細かく設定、描き込みできるので、ツールとしての自由度は高い。しかしコマンドのすべてを「キッズ」向けにアイコン表示するのはどうか。どのアイコンが何なのか、非常にわかりづらい。コマンド名も並列表示するべき。フキ出しのコマンド説明は画面中をおおってかえってジャマ。

6

©α-β／Itsui／Chatnoir／SIMPLE1500製作委員会・Athena

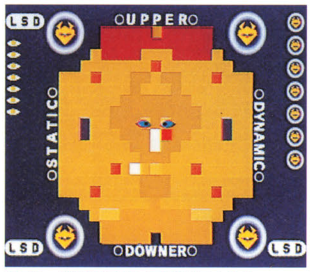
※『Vol.1 THE 麻雀』のみ1人専用となります。

LSD

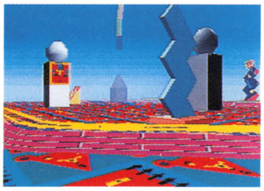
ETC.		
アスミック・エース		
10月22日発売		
4800円		
対応周辺機器なし		
1ブロック	1人専用	CD 1枚

目的もゴールもない不思議な夢の世界をあちこち歩き回る

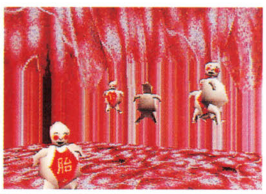
ストーリーなどなく、夢を表現した不思議な世界をフラフラ移動するソフト。壁などの障害物に当たると、まったく別のフィールドへランダムに移動する。



プレイ後に夢のタイプが表示される



不思議な映像がいくつも用意されている



ユニークなキャラがたくさん登場する

森高千里 サファリ東京

ETC.		
オラシオン／コーエー		
10月22日発売予定		
4800円		
対応周辺機器なし		
1ブロック	1人専用	CD 2枚

森高千里の魅力が詰まったポップなサファリワールド

森高千里の話題曲やビデオ映像、ミニゲームが詰まったインタラクティブソフト。森高が暮らすサファリな部屋のあちこちをクリックしながら、それらを探し出していく。収録映像のなかには、初公開となるライブ映像や撮りおろしのインタビューなども含まれている。

ライブ映像の編集・保存ができる「マルチアングルライブ」

ミニゲームのひとつ「記憶のハンター」。演奏された曲目を記憶せよ

メニュー画面。このどこかをクリックすることで、さまざまなアトラクションが始まる

ビデオクリップも多数収録。「海まで5分」ほか全8曲が楽しめる

バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル

パチスロ		
マップジャパン		
10月22日		
5800円		
スロットコントローラ対応		
1〜15ブロック	2人同時	CD 1枚

対戦モードでCPUと対決して勝てば女子高生のムービーが！

実戦にも役立つ、1台をじっくりプレイする「攻略モード」のほか、「対戦モード」を用意。目押しの正確さなどで勝負し、CPU戦で勝利すると女子学生のちょっぴりセクシーなムービーが見られる。

上下2分割の画面で対決。獲得枚数に達する早さなどを競う

オリンピアの最新パチスロ機種を収録

ウルトラキンタ	ファンキーキャットII	ビーキッズクラブ

競馬エイト'98秋冬

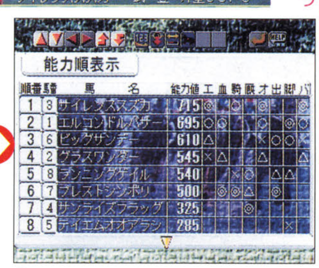
ETC.		
シャングリ・ラ		
10月22日発売予定		
6400円		
マウス対応		
15ブロック	1人専用	CD 1枚

専門紙「競馬エイト」のノウハウでズバリ予想！

競馬専門紙「競馬エイト」対応の勝ち馬予想ソフト。「競馬エイト」のデータを使って簡単に入力・予想ができる（「競馬エイト」がなくても予想は可能）。またレースはポリゴンムービーで再生でき、種牡馬や重賞などのデータベースも充実。

予想したレースは再生可能。ラジオたんぱ山本アナの実況つき

現役最速馬と4歳マル外2強の対決となった10月11日の毎日王冠を予想してみよう



サイレンススズカ1着、エルコンドルパサー2着という予想に。本番はどうだった？

©AsmikAce Entertainment Inc／Out Side Directors company limited.／MAP JAPAN CO.,LTD.LICENSED BY OLYMPIA・ORACION.Inc.／KOEI CO.,LTD.・Shangri―La／サンケイスポーツ

全機種
全ゲーム掲載！
最新！
超絶
'98年秋版発売中

（352ページ右下からつづく）

フィールドがサッカー場のような球場でプレイできる。

飛龍の拳Sゴールデンファイター

9,700円（別）／カルチャーブレーン／ROM／'92.7.31／アクション

アーケードの移植がファミコンでヒットした格闘ゲーム。自分の隙を防御しつつ、相手の隙を攻撃する心眼システムが新しい。ストーリーモードでは、ザコを倒しながら先に進み最後にボスと対戦するようになっている。

通信簿

(キ)3.9(音)3.7(買)3.3(操)3.3(熱)3.7(オ)3.5(総)21.4

ウル技

いきなりエンディング　ストーリーモードかアニメモードで、「ふっかつのおうぎ」に「はりけえんきっく」と入力してスタートを押す。すると、エンディングが始まる。

ビジュアルを省略　ビジュアルシーンが始まって画面の右下に矢印が出たら、セレクトとスタートを同時に押す。すると、ビジュアルを省略することができる。

2大パスワード　1つ目は、「ふっかつのおうぎ」に「ひりゅうのけん」と入力すると、サウンドモードになる。ここでは、十字で曲を選択してBを押すと曲が聴ける。また、Yを押すと曲が止まる。2つ目は、ストーリーモードの「ふっかつのおうぎ」に「たいけつ」と入力すると、エキスパートモードで敵キャラ32体と戦える対決モードになる。また、アニメモードで同じく「ふっかつのおうぎ」に「たいけつ」と入力すると、アニメモードで敵キャラ32体と戦える対決モードになる。どちらのモードでも、聖水を20個持った状態で戦える。

ラウンドセレクト　「ふっかつのおうぎ」で最初の2文字をこのページの右上の表のとおりに入力して、残りの6文字を適当に入れる。すると、「ふっかつのおうぎがちがいます」と出るが、再び決定すると「もういちどよく　みなおしてください」と出るのでさらに決定する。すると、最初の2文字を入れたとおりのラウンドから始められる。また、「もういちど　よく　みなおしてください」と出ているときに「みんみん」とパスワードを入れ直すと、聖水を99個持った状態で選んだラウンドから始められる。ただし、ラウンドをクリアするか、「ふっかつのおうぎ」を聞くと、聖水が10個に減ってしまう。

飛龍の拳Sゴールデンファイターハイパーバージョン

9,700円（別）／カルチャーブレーン／ROM／'92.11.11／アクション

前作『飛龍の拳Sゴールデンファイター』の改良バージョン。基本的には前と変わったところはないが、キャラのスピードがアップしたり、同キャラ同士の対戦が可能になっているなどかなり遊びやすくなっているのだ。

通信簿

(キ)3.5(音)3.4(買)3.0(操)3.2(熱)3.3(オ)3.1(総)19.4

ピンクパンサー

9,500円（別）／アルトロン／ROM／'94.4.15／アクション

映画界で世界的に人気の「ピンクパンサー」をゲーム化。銀幕のスターを目指すピンクパンサーをクルーゾー警部が邪魔をしてくる。いろいろな映画の舞台セットの中を、ピンクガスなどのアイテムを使いながら敵を倒していく。

通信簿

(キ)3.2(音)2.9(買)2.9(操)3.0(熱)2.9(オ)2.9(総)17.9

BING BING! BINGO

8,900円（別）／ケイエスエス／ROM／'93.12.22／バラエティ

スーパーファミコン初のビンゴゲーム。4種類のビンゴゲームがあり、従来のビンゴのほかに、スロットやアミダで数字を発表するものもある。また、腕相撲や競馬、モグラ叩きのミニゲームで楽しむこともできる。

通信簿

(キ)2.7(音)2.7(買)2.6(操)2.2(熱)2.8(オ)3.0(総)15.9

（353ページ左上につづく）

←352ページ左上の表の上から貼り付ける追加文章

お知らせ

『超絶大技林 '98年秋版』352ページに以下の誤りがありました。左の追加文章を使い、下記の要領で訂正していただきますようお願い申しあげます。

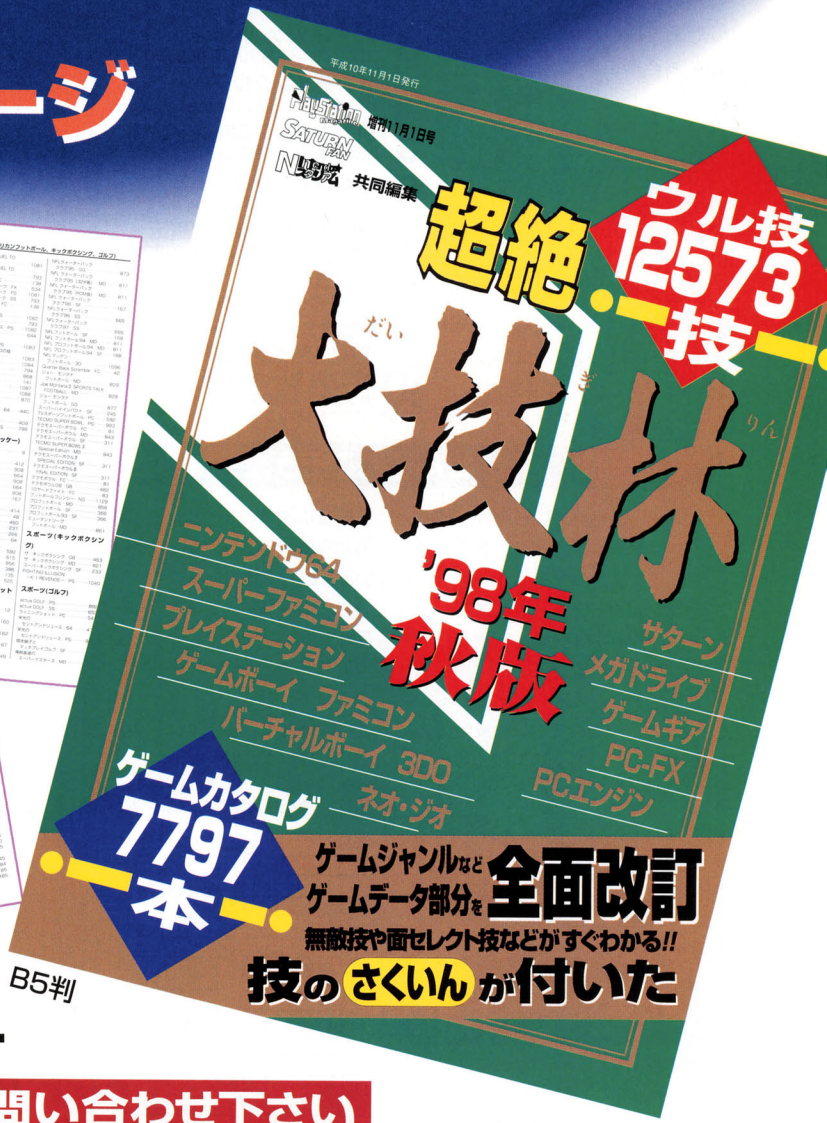
訂正個所：352ページ左上の【幽☆遊☆白書2 格闘の章／隠れキャラが使える】の表全体が不要です。また同ページ右下の「隠し球場でプレイ」の文章がとぎれています。

訂正方法：
左の追加文章を点線から切り取り、352ページ左上の表の上から貼り付けてください。

大技林（だいぎりん）

1348ページ

定価1280円（税込）



B5判

さくいん充実

ゲームジャンルや技の種類からゲームが「引ける」

発行：（株）徳間書店／インターメディア・カンパニー

●書店にない場合は下記にお問い合わせ下さい

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー　販売部（03-5569-6216）までお願いいたします。

PlayStation Magazine プレイステーションマガジン ホットヒット10

HOT IT 10

久々に新作が賑わうランキングに

今回の首位は、今もアーケードで現役稼働中のダンスゲーム『ビートマニア』。発売から4日だけの集計でこの数字は立派。家で腕を磨いてから、ゲーセンでデビューしようと考えている人はけっこう多かったのではないか。ショップによっては、購入者のほとんどがソフトと一緒に専用コントローラを買っていたとか。2位にはボードゲームの人気シリーズ『いただきストリート』が入った。これは定番といってもいいかも。

今回の新作は全体的に良質のものが多く、10位以内に6本もの新作が入り、久々に新鮮なランキングとなった。

9/24〜10/7 読者購入 Ranking 10

1	メタルギア ソリッド コナミ／9月3日発売／5800円	52
2	ビートマニア コナミ／10月1日発売／5800円	49
3	スターオーシャン The Second Story エニックス／7月30日発売／6800円	39
4	センチメンタルジャーニー バンプレスト／9月23日発売／6800円	35
5	SDガンダム G GENERATION バンダイ／8月6日発売／6800円	33
6	ナムコアンソロジー2 ナムコ／9月23日発売／5800円	30
7	Brave Fencer 武蔵伝 スクウェア／7月16日発売／6800円	22
8	仮面ライダー バンダイ／10月1日発売／5800円	19
9	いただきストリート ゴージャスキング エニックス／9月23日発売／5800円	15
10	カプコンジェネレーション第2集 〜魔界と騎士〜 カプコン／9月23日発売／5800円	14

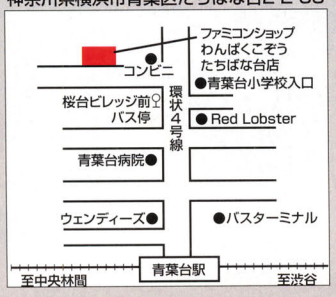
販売店から一言…… わんぱくこぞうたちばな台店

現在一番売れているのは『ビートマニア』です。他に、発売直後で動きがよかったものが『ナムコアンソロジー2』、『カプコンジェネレーション第2集』あたり。じわじわと売れ続けているのは『仮面ライダー』です。購入されていくのは、小学生と20代後半の方がメインで、お子様に買い与える方も多いようです。その中間世代の、中高生の方はあまり興味がないみたいですね。

当店の特徴は、お子様向けの商品を多数取り揃えていることです。地域に密着した店作りを目指していまして、特にファミリー層のお客様にアピールしていきたいと思っております。

❶ゲームソフトが充実しているのはもちろんのこと、グッズ類も充実している

神奈川県横浜市青葉区たちばな台2-2-33



9/21〜10/4販売店売上 Ranking

1 NEW ビートマニア

コナミ／10月1日発売／5800円

AMショーで『〜3rdMIX』が発表されるなど、まだ現役のこのゲーム。専用コントローラは必須？

182,178
累計182,178

2 NEW いただきストリート ゴージャスキング

エニックス／9月23日発売／5800円

新モードに加えFC時代のステージも復活するなどファンサービスが嬉しい。

116,469
累計116,469

3 1→ メタルギア ソリッド

コナミ／9月3日発売／5800円

ストーリー性の強いこの作品だが、実はストーリーが分岐する場面もあるのだ。

86,822
累計507,141

4 NEW パイロットになろう！

ピクターインタラクティブソフトウエア（バックインソフト）／9月23日発売／5800円

66,291
累計66,291

5 4→ 峠MAX2

アトラス／9月17日発売／5800円

37,297
累計79,520

6 3→ SDガンダム G GENERATION

バンダイ／8月6日発売／6800円

35,399
累計587,048

7 5→ XI [sái]

SCE／6月18日発売／4800円

34,948
累計647,438

8 NEW Blaze&Blade Busters

T&Eソフト／9月23日発売／4800円

31,348
累計31,348

9 NEW ナムコアンソロジー2

ナムコ／9月23日発売／5800円

27,452
累計27,452

10 NEW 仮面ライダー

バンダイ／10月1日発売／5800円

26,822
累計26,822

※『メタルギア ソリッド』は限定版を含んだ売上数です。※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計し、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。●データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVバニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルK、サンクス、四国スパー　※読者購入ランキングの数字は、本誌20号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選んだうちの購入人数です。

No.20アンケート集計
買いたいPSソフト

Readers' Request

20

安泰の2強を脅かす、新星2本が殴り込み！

1位『FFⅧ』、2位『ドラクエⅦ』の順位は相変わらず。だが今回は、その2強を追う？新タイトルがランクインしてきた。

まずは5位に入った『サガ フロンティア2』。前号は新作カレンダーのみの登場だったが、それにもかかわらずいきなりこの数字。今号は特集記事を組んでいるので、さらなるジャンプアップは間違いないだろう。

そして6位に入ったのが『ストリートファイターZERO3』。アーケードで人気のシリーズが早くも移植される。すでにPSオリジナルステージの存在が確認されており、さらなる追加要素も期待できそう。

その他では『スパロボF』の2作品がランクイン。熱烈な固定ファンの支持があり、中堅どころを賑わす常連タイトルになりそうだ。

1 ファイナルファンタジーVIII
1→
スクウェア／今冬発売予定／価格未定
膨大な魔力をもつ魔女「イデア」と、その横に控えるサイファー。物語の一端が、徐々に見えてきた。
413

2 ドラゴンクエストVII（仮称）
2→
エニックス／来夏発売予定／価格未定
前回の記事からずいぶん時間がたつが、また情報が出なくなってしまった…。
332

3 幻想水滸伝II
4→
コナミ／12月発売予定／5800円
続々と登場キャラが発覚。新キャラが多いが、前作から再登場のキャラもいるぞ。
237

4 テイルズ オブ ファンタジア
3→
ナムコ／12月23日発売予定／5800円
198

5 サガ フロンティア2
NEW
スクウェア／来春発売予定／価格未定
192

6 ストリートファイターZERO3
NEW
カプコン／12月発売予定／価格未定
160

7 R4-RIDGE RACER TYPE4-
7→
ナムコ／12月3日発売予定／5800円
159

8 エアガイツ
10→
スクウェア／12月17日発売予定／価格未定
151

9 みつめてナイトR　大冒険編
6→
コナミ／11月26日発売予定／5800円
130

10 エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～
8→
ガスト／12月発売予定／5800円
104

Readers' Request 11→20

11	スレイヤーズわんだほ～ バンプレスト／10月22日発売予定／6800円	101
12	ポポローグ SCE／11月26日発売予定／5800円	93
13	スーパーロボット大戦F　完結編 バンプレスト／来春発売予定／6800円	84
14	チョコボの不思議なダンジョン2 スクウェア／12月下旬発売予定／価格未定	76
15	スーパーロボット大戦F バンプレスト／12月10日発売予定／6800円	71
16	EXODUS Guilty（エクソダスギルティー） imadio／アーベル／11月26日発売予定／5800円	65
17	ときめきメモリアル2（仮称） コナミ／発売日未定／価格未定	60
18	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア バンダイ／今冬発売予定／6800円	59
19	レガイア伝説 SCE／10月29日発売予定／5800円	56
20	マール王国の人形姫 日本一ソフトウェア／12月発売予定／価格未定	53

Pick Up!

サガ フロンティア2（5位）

前作『サガ フロンティア』は、長らくこのランキングの1位を守った人気タイトル。その続編ではあるが、今号の画面写真を見たところ、前作とはかなり感じが違う。特にフィールド画面は、CGっぽさが目立った前作から180度変わり、やわらかな絵画調に。「フロンティア」の名の通り、今作も新たな試みが見られそうだ。

No.20 1000通集計 移植リクエスト Ranking

1	ソウルキャリバー ナムコ（アーケード）	64
2	聖剣伝説シリーズ スクウェア（スーパーファミコン）	57
3	クロノトリガー スクウェア（スーパーファミコン）	38
4	魔装機神 バンプレスト（スーパーファミコン）	33
5	サクラ大戦シリーズ セガ（セガサターン）	31
6	FFシリーズ スクウェア（スーパーファミコン）	26
7	機動戦士ガンダム ギレンの野望 バンダイ（セガサターン）	20
8	ドラクエシリーズ エニックス（スーパーファミコン）	17
9	サイキックフォース2012 タイトー（アーケード）	15
10	グラディウスIV コナミ（アーケード）	12

『ソウルキャリバー』がついに『聖剣』シリーズを凌駕

順位の変動が激しい最近のランキング状況で、ほぼ毎回トップに君臨し続けていた『聖剣伝説』シリーズを抜き、『ソウルキャリバー』が1位に。1キャラあたりの持つ技の数が膨大な対戦格闘ということもあって、自宅で練習したいというファンが多いのだろう。また、『鉄拳』シリーズなどの例を挙げるまでもなく、ナムコはコンシューマ移植する際に特別な追加要素を加えるメーカーなので、それに対する期待があるのかも。

2位以下のタイトルには特に変動なし。1位から陥落したものの、相変わらず人気の高い『聖剣』をはじめ、スクウェアソフトへの期待が高い。

※『ソウルキャリバー』の写真は『ソウルエッジ（PS版）』のものです。
©KONAMI・アーマープロジェクツ／トムキャットシステム／大川清介／エニックス・スクウェア・エニックス・(株)ナムコ
※このページの集計数字は、本誌20号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選んだうちの回答数です。

PlayStation Soft Schedule

ジャンル別
新作ソフトカレンダー

（アクション～シミュレーション）

●アクション

10月	15日	ギャングウェイ・モンスターズ	SME	5800円	001
11月	5日	Lucky Luke（ラッキー・ルーク）	サミー	5800円	002
	12日	VIGILANTE8	シスコン エンタテイメント	5800円	003
	12日	破壊王 KING of CRUSHER	ファブコミュニケーションズ	5800円	004
	19日	つんつん組2～もじもじばっくん～	講談社	4300円	005
	19日	ビットフォール3D	ピクターインタラクティブソフトウエア（ピクターソフト）	5800円	006
	26日	ジグザグボール	UPSTAR	5800円	007
	26日	Kitty The Kool! カブキでたのしくおどってね!!	イマジニア	4800円	008
12月以降	12月3日	Dance! Dance! Dance!	コナミ	5800円	009
	12月10日	ワンダートレック	SCE	5800円	010
	12月10日	ルシファー・リング	東芝EMI	5800円	011
	12月10日	ボンバーマン	ハドソン	価格未定	012
	12月末定	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!!世界一周～	SCE	価格未定	013
	99年1月	コンバットチョロQ	タカラ	5800円	014
	99年1月	バブルガンキッド	タカラ	5800円	015
	99年2月	RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	価格未定	016
	99年2月	HEART OF DARKNESS	スパイク	価格未定	017
	99年2月	キョロちゃんのブリクラ大作戦	トミー	5800円	018
	冬予定	バトルアスリーテス大運動会GTO	インクリメントP	5800円	019
	99年3月	小さな巨人 ミクロマン	タカラ	5800円	020
	99年春	装甲騎兵ボトムズ（仮称）	タカラ	5800円	021
	99年春	装甲騎兵ボトムズ（仮称） 初回限定版	タカラ	価格未定	022
発売日未定		なげっと～激録!ブルブル商店街～（仮称）	アクティアート	価格未定	023
		Pop'n・TANKS	エニックス	価格未定	024
		がんばれゴエモン 来るなら恋!綾繁一家の黒い影	コナミ	価格未定	025
		コントラ ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	5800円	026
		ジャージーデビルの大冒険	コナミ	5800円	027
		Dinobreeder another progress	J・ウイング	価格未定	028
		ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	029
		ひっとばっく	トミー	5800円	030
		重装機兵ヴァルケン2	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	価格未定	031
		Jump KID（仮称）	ニュー	価格未定	032
		LIPROS（仮称）	ビジュアルアーツ	価格未定	033

●格闘アクション

10月	29日	御意見無用Ⅱ	KSS	5800円	034
	29日	Cardinal Syn～原罪のシギルルム～	スパイク	5800円	035
11月	19日	武戯	コナミ	5800円	036
	26日	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	エクシングエンタテイメント	5800円	037
	未定	ヴァンパイアセイヴァー EX EDITION	カプコン	5800円	038
	未定	聖龍伝説～外伝～	バップ	5800円	039
12月以降	12月17日	エアガイツ	スクウェア	価格未定	040
	12月末定	ストリートファイターZERO3	カプコン	価格未定	041
	98年	Fighting Eyes	SOLAN（ポニーキャニオン）	価格未定	042
	99年1月	封神領域エルツヴァーユ	ユークス	5800円	043
発売日未定		～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	価格未定	044
		アームド・ファイター	バンプレスト	5800円	045

●RPG

10月	22日	火星物語	アスキー	6800円	046
	22日	火星物語 限定版	アスキー	9500円	047
	22日	スレイヤーズわんだほ～	バンプレスト	6800円	048
	29日	雷撃機兵（ライドギア）ガイブレイブⅡ	アクセラ	5800円	049
	29日	レガイア伝説	SCE	5800円	050
	29日	だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～	講談社	5800円	051
11月	5日	MONSTER SEED	サン電子（サンソフト）	5800円	052
	26日	ポポローグ	SCE	5800円	053
	26日	みつめてナイトR 大冒険編	コナミ	5800円	054
12月以降	12月3日	玉繭物語	元気	5800円	055
	12月17日	サウザンドアームズ	アトラス	6800円	056
	12月中旬	ルナティックドーンⅢ	アートディンク	5800円	057
	12月23日	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	価格未定	058
	12月23日	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	5800円	059
	12月23日	サイレントメビウス～幻影の堕天使～	バンダイビジュアル	6800円	060
	12月末定	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	5800円	061
	12月末定	もんすたあ★レース	コーエー	4800円	062
	12月末定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	5800円	063
	12月末定	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	価格未定	064
	98年	ウィザードリィ ～DIMGUIL～	アスキー	6800円	065
	98年	MEREMANOID～マーメノイド～	エクシングエンタテイメント	価格未定	066
	98年	ジャーム ～狙われた街～	ケー・エー・ジェー	価格未定	067
	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	価格未定	068
	98年	桃太郎伝説	ハドソン	価格未定	069
	99年1月	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	5800円	070
	99年1月	魔法使いになる方法	TGL	6800円	071
	99年1月	スーパーヒーロー作戦	バンプレスト	6800円	072
	99年1月	エターナルチェイン	ピクターインタラクティブソフトウエア（ピクターソフト）	6800円	073
	99年2月	眠り繭	アスミック・エース	価格未定	074
	99年2月	モンスター・コレクション(仮称)	角川書店	価格未定	075
	99年2月	おみせde店主	テクノソフト	価格未定	076
	99年2月	The AIRS（エアーズ）	ピクターインタラクティブソフトウエア（バックインソフト）	価格未定	077
	冬予定	悠久のエデン	アスキー	価格未定	078
	冬予定	UFO	アスキー	価格未定	079
	冬予定	黒い瞳のノア ～シマルグリマ ファンタズム～	ガスト	5800円	080
	冬予定	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	価格未定	081
	冬予定	アンジェリーク 天空の鎮魂歌	コーエー	7800円	082
	冬予定	アンジェリーク 天空の鎮魂歌 プレミアムBOX	コーエー	9800円	083
	冬予定	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	価格未定	084
	冬予定	Sonata	T&Eソフト	価格未定	085
	冬予定	ECSAFORM	バンダイビジュアル	6800円	086
	99年春	ジルオール	コーエー	6800円	087
	99年春	サガ フロンティアⅡ	スクウェア	価格未定	088
	99年春	ドラゴンヴァラー	ナムコ	価格未定	089
	99年夏	ドラゴンクエストⅦ（仮称）	エニックス	価格未定	090
	99年秋	星神-沈みゆく蒼き大地-(仮称)	マックスファイブ	価格未定	091
	99年	オアシスロード	アイディアファクトリー	5800円	092
	99年	シーパス1-2-3（仮称）	ジャレコ	価格未定	093
	99年	Black Onyx ブラック・オニキス	BPS	5800円	094

●RPG

発売日未定		PROJECT CHAOS	サイバーテック・デザイン	5800円	095
		オーガリアン一亜人伝一（仮称）	ビジュアルアーツ	価格未定	096

●シミュレーション

10月	15日	スペクトラルフォースⅡ	アイディアファクトリー	5800円	097
	15日	AZITO2	バンプレスト	5800円	098
	22日	デジタルフィギュア イイナ	イマジニア	5800円	099
	22日	オウバードフォースアフター	バンダイ	5800円	100
	22日	星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	5800円	101
	29日	アフレイドギア	アスミック・エース	5800円	102
	29日	ジオメトリーデュエル	タカラ	5800円	103
	29日	海のOH!YAH!	ピクターインタラクティブソフトウエア（ピクターソフト）	5800円	104
11月	5日	ゼウス カルネージハートセカンド	アートディンク	5800円	105
	5日	サンコレBEST「必殺パチンコステーション」	サン電子（サンソフト）	2800円	106
	5日	初恋ばれんたいん スペシャル	ファミリーソフト	5800円	107
	5日	猫なカ・ン・ケ・イ	ピクターインタラクティブソフトウエア（ピクターソフト）	5800円	108
	5日	ファミレスへようこそ!	ベック	5800円	109
	12日	トラ！トラ！トラ！（廉価版）	ネクサスインターラクト／ダズ	2800円	110
	12日	serial experiments lain シリアル エクスペリメンツ レイン	バイオニアLDC	5800円	111
	19日	ボールディランド	バンプレスト	6800円	112
	26日	Wizard's Harmony R	アークシステムワークス	5800円	113
	26日	TOYS DREAM	KSS	5800円	114
	下旬	童夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	6800円	115
	下旬	鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	116
	秋予定	キミにSteady	シーディープロス	価格未定	117
12月以降	12月3日	学校をつくろう!!2	ピクターインタラクティブソフトウエア（ピクターソフト）	5800円	118
	12月10日	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	価格未定	119
	12月10日	LORD MONARCH～新・ガイア王国記～	東芝EMI	5800円	120
	12月10日	ポテスタス（廉価版）	ネクサスインターラクト／ダズ	2800円	121
	12月10日	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	6800円	122
	12月17日	維新の嵐・幕末志士伝	コーエー	7800円	123
	12月末定	ザ・ファミレス	アートディンク	5800円	124
	12月末定	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5800円	125
	12月末定	大戦略マスターコンバット	OZクラブ	6800円	126
	12月末定	釣道～渓流・湖編～	OZクラブ	5800円	127
	12月末定	BOYS BE… 2nd Season	講談社	5800円	128
	12月末定	バトル昆虫伝	ジャレコ	価格未定	129
	12月末定	電車でGO!2	タイトー	5800円	130
	12月末定	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA	タカラ	6800円	131
	12月末定	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA 初回生産仕様「ブレイブチャージボックス」	タカラ	6800円	132
	12月末定	～蒸気機関車運転シミュレーション～SLで行こう!	トミー	価格未定	133
	12月末定	ザ・ファミレス～史上最強のメニュー～	ヒューマン	価格未定	134
	12月末定	シヴィライゼーションⅡ	ヒューマン	価格未定	135
	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	価格未定	136
	98年	まじっくあにまる(仮称)	J・ウイング	5800円	137
	98年	火魅子伝〈renge〉恋解	博報堂	6800円	138
	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	5800円	139
	98年	バックガイナー～よみがえる勇者たち～ ～完結編「そして、明日へ…」～	ビング	5800円	140
	98年	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5800円	141
	98年	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	価格未定	142
	99年1月	快刀乱麻 雅	imadio	価格未定	143
	99年1月	ピノッチアの見る夢	タカラ	5800円	144
	99年1月	魔女っ子大作戦	バンダイ	6800円	145
	99年2月11日	ネット・スライダーズ（仮称）	システムソフト	6800円	146
	99年1月	宇宙戦艦ヤマト	バンダイ	6800円	147
	99年2月	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい	FPS	価格未定	148
	冬予定	TANK SIMULATOR（仮称）	アスキー	価格未定	149
	冬予定	空母戦記	アンバランス	価格未定	150
	冬予定	天下統一	アンバランス	5800円	151
	冬予定	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	価格未定	152
	冬予定	いつか、重なりあう未来（あした）へ	SME	価格未定	153
	冬予定	めぐり愛して	SME	5800円	154
	冬予定	フェイバリット・ディア	NECインターチャネル	価格未定	155
	冬予定	Little Lovers She so game	NTT出版／ニッケイ映像	6800円	156
	冬予定	バーガーバーガー2（仮称）	ギャップス	価格未定	157
	冬予定	対戦!! ドリームサーカス	TGL	価格未定	158
	冬予定	水族館プロジェクト～フィッシュハンターへの道～（仮称）	テイチク	価格未定	159
	冬予定	モンスターファーム2	テクモ	5800円	160
	冬予定	ガンホーブリゲイド	トミー	価格未定	161
	99年3月	Nゲージワールド トレインシミュレーター	東芝EMI	5800円	162
	99年3月	キャプテン・ラブ	東芝EMI	6800円	163
	99年3月	スーパーロボット大戦F完結編	バンプレスト	6800円	164
	99年春	Knights of Genesis（仮称）	escot	価格未定	165
	99年春	PIXY GARDEN（仮称）	escot	価格未定	166
	99年春	蠱楽都市OSAKA	キングレコード	6800円	167
	99年春	胸騒ぎの予感	講談社	価格未定	168
	99年春	あいたくて…your smiles in my heart	コナミ	価格未定	169
	99年春	ワンワンダイアリー（仮称）	コナミ	価格未定	170
	99年春	THE ビストロ	シスコン エンタテイメント	6800円	171
	99年春	レストランドリーム（仮称）	テイチク	価格未定	172
	99年春	ミリオンクラシック	バンダイ	6800円	173
	99年春	バス釣りにいこう!	バンプレスト	価格未定	174
	99年春	もっと!にゃんとワンダフル2	バンプレスト	価格未定	175
	99年春	DEVICEREIGN	メディアワークス	5800円	176
	99年夏	アクアノートの休日2（仮称）	アートディンク	価格未定	177
	99年	ワールド・ネバーランド2～ブルト共和国物語～	リバーヒルソフト	価格未定	178
発売日未定		トリフェルズ魔法学園	アスキー	価格未定	179
		森の王国（仮称）	アスミック・エース	価格未定	180
		Just a little Doll（仮称）	escot	価格未定	181
		グーグートロプス	エニックス	価格未定	182
		メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	価格未定	183
		ときめきメモリアル2（仮称）	コナミ	価格未定	184
		FENSER	サイバーテック・デザイン	価格未定	185
		リモコンヘリコプター	スリーディ	価格未定	186
		キメろ!!ヒーロー学園!	セントラルシステムズ（CSCメディアート）	5800円	187
		電車だいすき～プラレールがいっぱい～	トミー	価格未定	188
		ターニングポイント（仮称）	ナグザット	5800円	189
		リアルロボット戦線	バンプレスト	6800円	190

※ゲームタイトル右側にある3ケタの番号は、P34のアンケートに対応しています。※赤字のゲームは初登場のもの、青字のゲームは発売日に変更があったものです。
※メーカー名の中で、「SCE」はソニー・コンピュータエンタテインメントを表し、「SME」はソニー・ミュージックエンタテインメントを表します。

●シューティング

10月	22日	STRIKERS1945Ⅱ	彩京	5800円	191
11月	19日	R・TYPE Δ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	5800円	192
	中旬	G-POLICE	SCE	6800円	193
	下旬	デューク ニューケム トータル メルトダウン	キングレコード	5800円	194
12月以降	12月未定	スペースインベーダー2000	タイトー	2000円	195
	98年	スターイクシオン	ナムコ	価格未定	196
	99年1月	つんつん組3～カンジベーダー～	講談社	4300円	197
	99年2月下旬	プレッシャーゾーン（仮称）	たき工房	価格未定	198
	冬予定	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	6800円	199
	冬予定	マクロス デジタルミッション VF－X2（仮称）	バンダイビジュアル	価格未定	200
	99年3月	ゲッP-X	アローマ（ユーメディア）	価格未定	201
	99年春	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	3800円	202
発売日未定		宇宙機動 VANARK	アスミック・エース	価格未定	203
		オメガブースト	SCE	価格未定	204
		メイン・ローター（仮称）	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	205
		ガルーダ（仮称）	サイバーテック・デザイン	価格未定	206
		3Dフライトシューティング（仮称）	ナムコ	価格未定	207
		ガンコンゲーム（仮称）	ナムコ	価格未定	208

●アドベンチャー

10月	15日	サンバギータ	SCE	4800円	209
	15日	ひみつ戦隊 メタモルVデラックス	毎日コミュニケーションズ	6800円	210
11月	12日	アナザー・マインド	スクウェア	5800円	211
	19日	Juggernaut ～戦慄の扉	トンキンハウス	6800円	212
	26日	好奇心は猫を殺すか	アスキーサムシンググッド	5800円	213
	26日	EXODUS Guilty（エクソダスギルティー）	imadio／アーベル	5800円	214
	26日	EXODUS Guilty（エクソダスギルティー） 限定版	imadio／アーベル	7800円	215
	26日	雪割りの花	SCE	4800円	216
	26日	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	7800円	217
	26日	ファーストKiss☆物語	ヒューネックス	5800円	218
	26日	久遠の絆	F・O・G	5800円	219
	未定	名探偵コナン	バンダイ	5800円	220
	未定	猫侍	ヒューマン	6300円	221
12月以降	12月3日	HARD EDGE	サン電子（サンソフト）	5800円	222
	12月23日	EVE The Lost One	imadio	7800円	223
	12月未定	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別編	チュンソフト	4800円	224
	12月未定	ミザーナフォールズ	ヒューマン	価格未定	225
	98年	ひとつやふたつ…いつつや怪談	システムサコム	5800円	226
	98年	蠱気楼回廊	プレ・ステージ	5800円	227
	99年1月	サイコメトラー EIJI	講談社	5800円	228
	99年1月	DEEP FREEZE	サミー	価格未定	229
	99年1月	サウンドノベル・エボリューション3 街～運命の交差点～	チュンソフト	5800円	230
	99年2月下旬	寝台列車（仮称）	ヴィジット	価格未定	231
	99年2月	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生編	チュンソフト	4800円	232
	冬予定	To Heart	アクア	価格未定	233
	冬予定	ガレリアンズ	アスキー	価格未定	234
	冬予定	サーカディア	SCE	価格未定	235
	99年4月上旬	ザ ノベルズ（仮称）	ヴィジット	価格未定	236
	99年5月	とんでもクライシス!	徳間書店	5800円	237
	99年春	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	A.D.M	価格未定	238
	99年春	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）	A.D.M	価格未定	239
	99年春	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	価格未定	240
	99年春	鬼眼城	講談社	5800円	241
	99年春	SILENT HILL	コナミ	価格未定	242
	99年春	聖少女艦隊パージンフリート	コナミ	価格未定	243
	99年春	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの時	コナミ	価格未定	244
	99年春	勇者エガオガイガー ～BLOCKADED NUMBERS～	タカラ	6800円	245
	99年春	Cybernetic Empire	日本テレネット	価格未定	246
	99年春	時をかける少女	バンダイ	5800円	247
	99年8月下旬	閉鎖病院（仮称）	ヴィジット	価格未定	248
	99年	PATLABOR the GAME（仮称）	バンダイビジュアル	価格未定	249
発売日未定		厄惨（仮称）	アイディアファクトリー	5800円	250
		爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド（仮称）	市川ソフト開発（Tears）	価格未定	251
		ツタンカーメンの遺言（仮称）	ウィザード	価格未定	252
		ATHENA－Awakening From the Ordinary Life－	SNK	価格未定	253
		TOMB RAIDERⅢ	エニックス	価格未定	254
		ミスティックアーク－まぼろし劇場－	エニックス	価格未定	255
		ロビン ロイドの冒険	ガスト	価格未定	256
		ARKS 1000～めざせ!究極の召喚師～	クレフ インベンション	価格未定	257
		Nap・Nap	ゲンテック	価格未定	258
		駄菓子屋キッド	たき工房	価格未定	259
		ジャニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	8800円	260
		クロックタワー3（サード）	ヒューマン	価格未定	261
		ピラミッドの謎～アンク2～	レイ	価格未定	262

●スポーツ

10月	22日	LOVE GAME'S～わいわいテニス～サービスプライス版	市川ソフト開発（Tears）	2800円	263
	22日	STREET BOARDERS(ストリートボーダーズ)	マイクロキャビン	5800円	264
11月	5日	サンコレBEST 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サン電子（サンソフト）	2800円	265
	12日	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルバージョン～	コナミ	5800円	266
	12日	スマッシュコート2	ナムコ	5800円	267
	26日	わくわくバレー	アテナ	4800円	268
	26日	COOL BOARDERS3	ウエップシステム	5800円	269
	26日	1 on 1	ジョルダン	5800円	270
	26日	リベログランデ	ナムコ	5800円	271
	未定	FIFA WORLD CUP98～フランス98総集編～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5800円	272
	未定	～メジャーリーグベースボール～トリプルプレイ99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5800円	273
	未定	POWER LEAGUE	ハドソン	5800円	274
12月以降	12月17日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'98・'99	コナミ	5800円	275
	冬予定	バスランディング	アスキー	価格未定	276
	冬予定	バスランディング（ツリコン同梱）	アスキー	9990円	277
	99年3月	全日本プロレス（仮称）	ヒューマン	価格未定	278
	99年春	バス・パイト（仮称）	バンダイ	価格未定	279
	99年春	Fisher's Road	BPS	価格未定	280
発売日未定		LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～（仮称）	市川ソフト開発（Tears）	価格未定	281
		Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社	価格未定	282
		TIGER WOODS 99PGA TOUR®GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5800円	283
		アクチュア アイスホッケー	コナミ	4800円	284
		タイブレーク	バディ	価格未定	285

●レース

10月	15日	MTB DART CROSS（エムティービーダートクロス）	サミー	5800円	286
	15日	グラニュー島!大冒険	秀和システム	5800円	287
11月	19日	アドバンレーシング	アトラス	5800円	288
	秋予定	ガルルレーライディングレヴォリューション～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	価格未定	289
12月以降	12月3日	R4－RIDGE RACER TYPE4－	ナムコ	5800円	290
	98年	激突!!スキーバトル（仮称）	アイマックス	5800円	291
	98年	スノボキッズプラス	アトラス	5800円	292
	99年1月	アイルトン・セナ カートデュエルスペシャル	ギャップス	5800円	293
	99年1月	頭文字D	講談社	5800円	294
	99年春	サーキットの狼Ⅱ	エム・ティー・オー	価格未定	295
	99年春	モト・キッズ	シスコン エンタテイメント	5800円	296
	99年春	チョコボ・レーシング～幻界へのロード～	スクウェア	価格未定	297

●レース

12月以降	99年春	リーディングジョッキー'99(仮称)	ハーベストワン	価格未定	298
	99年春	新世紀GPXサイバーフォーミュラ（仮称）	バップ	5800円	299
	99年	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	5800円	300
	99年	OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ	価格未定	301
	99年	ギャロップレーサー3	テクモ	価格未定	302
発売日未定		DOOPERS	サイバーテック・デザイン	5800円	303

●パズル

10月	22日	ROX－ロックス－	アルトロン	5800円	304
	22日	ぽっぷんぽっぷ	タイトー	4800円	305
11月	5日	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	5800円	306
	26日	テトリスプラス	ジャレコ	2800円	307
	下旬	ミスランド2	アルトロン	5800円	308
12月以降	12月10日	TSUMU	ヘクト	4800円	309
	12月10日	マーピー・ベィビー・ストーリー	ボノス	4800円	310
	12月未定	Hello Kitty White Present	ハドソン	5800円	311
	99年1月	THE NEXT TETRIS	BPS	4800円	312
	冬予定	パズル DE ボーリング	日本システム	価格未定	313
発売日未定		I・Q FINAL	SCE	価格未定	314
		ハーミィとホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	価格未定	315

●ETC.

●囲碁・将棋・麻雀・花札・トランプ

10月	15日	四川風 激辛麻雀	C-Lab	4800円	316
	15日	トランプしようよ!!	ボトムアップ	4800円	317
	22日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 The麻雀	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	318
	22日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.2 The将棋	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	319
	22日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.3 The五目ならべ	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	320
	22日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.4 Theリバース	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	321
11月	上旬	本格花札	アルトロン	5800円	322
	12日	モノポリースペシャルプライス	ハズブロージャパン	4800円	323
	19日	プロ麻雀 極PLUSⅡ	アテナ	4800円	324
	19日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.5 The囲碁	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	325
	19日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.6 The花札	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	326
	19日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.7 Theカード	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	327
	19日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.8 Theソリティア	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	328
	26日	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	6800円	329
12月以降	12月17日	認定王 岡田敏の詰将棋教室	アスキーサムシンググッド	4800円	330
	12月未定	平成棋院2（仮称）	ダイキ	価格未定	331
	12月未定	日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀（仮称）	ナグザット	5800円	332
	98年	SIMPLE 1500シリーズ Vol.9 Theチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	333
	99年1月下旬	聖サクラメント女学園 麻雀同好会	アイマックス	5800円	334
	99年1月	麻雀（仮称）	アイマックス	価格未定	335
	99年1月	よしもと麻雀倶楽部	彩京	価格未定	336
	99年1月	真髄・暮仙人(仮称)	J・ウイング	7800円	337
発売日未定		日本プロ麻雀連盟公認 徹萬シリーズ 手ほどき麻雀（仮称）	ナグザット	4800円	338

●パチンコ・パチスロ

10月	22日	パーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル	マップジャパン	5800円	339
	29日	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	サン電子（サンソフト）	3980円	340
11月	12日	Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	5200円	341
	未定	徹底解析 必勝パチスロ道場 山佐&パイオニア	広美	6800円	342
12月以降	12月17日	西陣パチンコ天国VOL.3	KSS	5800円	343
	12月未定	必殺パチンコステーション3 ～原始人がいっぱい～	サン電子（サンソフト）	価格未定	344
発売日未定		実戦パチスロ必勝法!7（仮称）	サミー	価格未定	345

●オムニバス

10月	15日	カプコン ジェネレーション～第3集 ここに歴史はじまる～	カプコン	5800円	346
11月	12日	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	カプコン	5800円	347
12月以降	12月未定	カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～	カプコン	5800円	348

●ボードゲーム

10月	29日	五竜陣エレクトロ	アスク	4800円	349
11月	5日	ドカポン! 怒りの鉄剣	アスミック・エース	5800円	350
12月以降	12月17日	プリンセスメーカー GO!GO!プリンセス	ナインライブス	5800円	351
	12月23日	タワードリーム2	アクセラ	5800円	352
	12月未定	さくま式人生ゲーム	タカラ	5800円	353
	99年1月28日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説～GO!GO!カジノ～	徳間書店	4800円	354
	99年1月	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	4800円	355
	99年2月下旬	だれでもゲーム銀河英雄伝説 ～GO!GO!すごろく編～（仮称）	徳間書店	4800円	356
	99年春	グリントグリッター	コナミ	価格未定	357
発売日未定		ぽのぽ～ど	アミューズ	4800円	358
		ワンダーショック ～1950 アメリカンドリームズ～	SCE	価格未定	359

●クイズ

12月以降	12月3日	100万円クイズハンター	FPS	5800円	360
	12月3日	アメリカ横断ウルトラクイズ 復刻盤	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	2800円	361
発売日未定		Q極クイズ こたえてブリーズ	市川ソフト開発（Tears）	価格未定	362
		子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	価格未定	363

●PS・ザ・ベスト

10月	22日	マリア～君たちが生まれた理由～	アクセラ	2800円	364
	22日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	2800円	365
	29日	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	2800円	366
11月	5日	イワトビペンギンROCKY×HOPPER	カルチュア・パブリッシャーズ	2800円	367

●PS・ザ・ベスト・フォー・ファミリー

10月	22日	ロックマンバトル&チェイス	カプコン	2800円	368
11月	26日	ロックマンX4	カプコン	2800円	369

●その他

10月	15日	中島みゆき "なみろむ"	オラシオン	5800円	370
	22日	L.S.D.	アスミック・エース	4800円	371
	22日	デザエモンKids!	アテナ	5800円	372
	22日	森高千里 サファリ東京	コーエー	4800円	373
	22日	競馬エイト'98秋冬	シャングリ・ラ	6400円	374
	29日	全スーパーロボット大戦 電視大百科	バンプレスト	6800円	375
11月	5日	ザ心理ゲームⅣ いつも心に星空を	ヴィジット	5800円	376
	26日	ゴルゴ13①カーライルの野望	ダイキ	2300円	377
	26日	ゴルゴ13②見えない軍隊	ダイキ	2300円	378
	26日	ルパン三世	ダイキ	2300円	379
	秋予定	オアシスのポシェット	SECOMCAD	5800円	380
12月以降	12月3日	進め!海賊	アートディンク	5800円	381
	12月10日	悠久幻想曲ensemble vol.1	メディアワークス	3800円	382
	12月17日	雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用	メディアリング	5800円	383
	12月未定	ゴジラ・トレーディングバトル	東宝	6800円	384
	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCE	2000円	385
	99年2月	悠久幻想曲ensemble vol.2	メディアワークス	3800円	386
	冬予定	魔道霊士シュオン	アスキー	価格未定	387
	冬予定	リングライズ	アスキー	価格未定	388
	99年春	Lの季節	トンキンハウス	価格未定	389
発売日未定		デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ（仮称）	イマジニア	2000円	390
		パラッパ2（仮称）	SCE	価格未定	391
		グレイトヒッツ	エニックス	価格未定	392
		スノークィーン	東北新社	4800円	393
		トミカ（仮称）	トミー	価格未定	394
		猿田彦の暗号（仮称）	フォーツーツー	価格未定	395

超詳全網羅 SUPER BUYER'S GUIDE

PlayStation Soft Schedule

10/15→11/26

PSソフト発売カレンダー

10/15 THU	●アクション●ギャングウェイ・モンスターズ／5800円 ●シミュレーション●スペクトラルフォースⅡ／5800円 ●シミュレーション●AZITO2／5800円 ●アドベンチャー●サンパギータ㊡／4800円 ●アドベンチャー●ひみつ戦隊 メタモルVデラックス／6800円 ●レース●MTB DART CROSS（エムティービーダートクロス）／5800円 ●レース●グラニュー島!大冒険／5800円 ●麻雀●四川風 激辛麻雀／4800円 ●トランプ●トランプしようよ!!／4800円 ●オムニバス●カプコン ジェネレーション ～第3集 ここに歴史はじまる～／5800円 ●その他●中島みゆき "なみろむ" ／5800円
10/16 FRI	
10/17 SAT	
10/18 SUN	
10/19 MON	
10/20 TUE	
10/21 WED	
10/22 THU	●RPG●火星物語／6800円 ●RPG●火星物語 限定版／9500円 ●RPG●スレイヤーズわんだほ～／6800円 ●シミュレーション●デジタルフィギュア イイナ／5800円 ●シミュレーション●オウバードフォースアフター／5800円 ●シミュレーション●星の丘学園物語 学園祭／5800円 ●シューティング●STRIKERS1945Ⅱ／5800円 ●スポーツ●LOVE GAME'S～わいわいテニス～ サービスプライス版／2800円 ●スポーツ●STREET BOARDERS／5800円 ●パズル●ROX－ロックスー／5800円 ●パズル●ぽっぷんぽっぷ／4800円 ●麻雀●SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 The麻雀／1500円 ●将棋●SIMPLE 1500シリーズ Vol.2 The将棋／1500円 ●囲碁●SIMPLE 1500シリーズ Vol.3 The五目ならべ／1500円 ●テーブル●SIMPLE 1500シリーズ Vol.4 Theリバース／1500円 ●パチスロ●バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル／5800円 ●PS・ザ・ベスト●マリア～君たちが生まれた理由～／2800円 ●PS・ザ・ベスト●ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～／2800円 ●PS・ザ・ベスト・フォー・ファミリー●ロックマン バトル&チェイス／2800円 ●その他●L.S.D.／4800円 ●その他●デザエモンKids!／5800円 ●その他●森高千里 サファリ東京／4800円 ●その他●競馬エイト '98秋冬／6400円
10/23 FRI	
10/24 SAT	
10/25 SUN	
10/26 MON	
10/27 TUE	
10/28 WED	
10/29 THU	●格闘アクション●御意見無用Ⅱ／5800円 ●格闘アクション●Cardinal Syn～原罪のシギルルム～／5800円 ●RPG●雷鼠機兵（ライドギア）ガイブレイブⅡ／5800円 ●RPG●レガイア伝説 ㊡／5800円 ●RPG●だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～／5800円 ●シミュレーション●アフレイドギア／5800円 ●シミュレーション●ジオメトリーデュエル／5800円 ●シミュレーション●海のOH!YAH!／5800円 ●パチスロ●必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル／3980円 ●ボードゲーム●五竜陣エレクトロ／4800円 ●PS・ザ・ベスト●ハイパーオリンピック イン ナガノ／2800円 ●その他●全スーパーロボット大戦 電視大百科／6800円 **プレイステーションマガジンNo.22発売**

11月5日	ゼウス カルネージハートセカンド／アートディンク／5800円
11月5日	ドカポン! 怒りの鉄剣／アスミック・エース／5800円
11月5日	マネーアイドル・エクスチェンジャー／アテナ／5800円
11月5日	ザ・心理ゲームⅣ いつも心に星空を／ヴィジット／5800円
11月5日	イワトビペンギンROCKY×HOPPER（PS・ザ・ベスト）／カルチュア・パブリッシャーズ／2800円
11月5日	Lucky Luke（ラッキー・ルーク）／サミー／5800円
11月5日	サンコレBEST 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル／サン電子（サンソフト）／2800円
11月5日	サンコレBEST「必殺パチンコステーション」／サン電子（サンソフト）／2800円
11月5日	MONSTER SEED／サン電子（サンソフト）／5800円
11月5日	猫なか・ン・ケ・イ／ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）／5800円
11月5日	初恋はれんたいん スペシャル／ファミリーソフト／5800円
11月5日	ファミレスへようこそ!／ベック／5800円
11月上旬	本格花札／アルトロン／5800円
11月12日	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～／カプコン／5800円
11月12日	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルバージョン～／コナミ／5800円
11月12日	VIGILANTE8／シスコン エンタテイメント／5800円
11月12日	アナザー・マインド ㊡／スクウェア／5800円
11月12日	スマッシュコート2／ナムコ／5800円
11月12日	Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム ㊡／日本テレネット／5200円
11月12日	トラ！トラ！トラ！（廉価版）／ネクサスインターラクト／ダズ／2800円
11月12日	serial experiments lain シリアル エクスペリメンツ レイン／バイオニアLDC／5800円
11月12日	モノポリースペシャルプライス／ハズブロージャパン／4800円
11月12日	破壊王 KING of CRUSHER／ファブコミュニケーションズ／5800円
11月19日	R・TYPE Δ／アイレムソフトウェアエンジニアリング／5800円
11月19日	プロ麻雀 極PLUSⅡ／アテナ／4800円
11月19日	アドバンレーシング／アトラス／5800円
11月19日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.5 The囲碁／カルチュア・パブリッシャーズ／1500円
11月19日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.6 The花札／カルチュア・パブリッシャーズ／1500円
11月19日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.7 Theカード／カルチュア・パブリッシャーズ／1500円
11月19日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.8 Theソリティア／カルチュア・パブリッシャーズ／1500円
11月19日	つんつん組2～もじもじぱっくん～／講談社／4300円
11月19日	武戯／コナミ／5800円
11月19日	Juggernaut ～戦慄の扉／トンキンハウス／6800円
11月19日	ボールディランド／バンプレスト／6800円
11月19日	ビットフォール3D／ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／5800円
11月中旬	G-POLICE／SCE／6800円
11月26日	Wizard's Harmony R／アークシステムワークス／5800円
11月26日	好奇心は猫を殺すか／アスキーサムシンググッド／5800円
11月26日	ジグザグボール／UPSTAR／5800円
11月26日	わくわくバレー／アテナ／4800円
11月26日	Kitty The Kool! カブキでたのしくおどってね!!／イマジニア／4800円
11月26日	EXODUS Guilty（エクソダスギルティー）／imadio/アーベル／5800円
11月26日	EXODUS Guilty（エクソダスギルティー） 限定版／imadio/アーベル／7800円
11月26日	COOL BOARDERS3 ㊡／ウエップシステム／5800円
11月26日	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98 ㊡／エクシングエンタテイメント／5800円
11月26日	ポポローグ ㊡／SCE／5800円
11月26日	雪割りの花 ㊡／SCE／4800円
11月26日	ユーラシアエクスプレス殺人事件／エニックス／7800円
11月26日	ロックマンX4（PS・ザ・ベスト・フォー・ファミリー）／カプコン／2800円
11月26日	TOYS DREAM／KSS／5800円
11月26日	みつめてナイトR 大冒険編／コナミ／5800円
11月26日	テトリスプラス／ジャレコ／2800円
11月26日	1 on 1／ジョルダン／5800円
11月26日	ゴルゴ13①カーライルの野望／ダイキ／2300円
11月26日	ゴルゴ13②見えない軍隊／ダイキ／2300円
11月26日	ルパン三世／ダイキ／2300円
11月26日	リベログランデ／ナムコ／5800円
11月26日	ファーストKiss物語／ヒューネックス／5800円
11月26日	久遠の絆／F・O・G／5800円
11月26日	最強 東大将棋／毎日コミュニケーションズ／6800円

※ ㊡のついたタイトルはコンビニ専売、㊡のついたタイトルはコンビニ兼売です。

No.21 Game INDEX

R4－RIDGE RACER TYPE4－ 26
アフレイドギア 84
海のOH!YAH! 85
EXODUS Guilty（エクソダスギルティー） 22
エターナルチェイン 30
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ 32
L.S.D. 91
オウバードフォースアフター 28,83
Cardinal Syn～原罪のシギルルム～ 87
火星物語 46,80
季節を抱きしめて ....付録
競馬エイト'98秋冬 91
幻想水滸伝Ⅱ 14
御意見無用Ⅱ 87
五竜陣エレクトロ 89
サガ フロンティア2 10
サンパギータ ....付録
G-POLICE 78
ジオメトリーデュエル 85
実況パワフルプロ野球'98開幕版 59
SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 The麻雀 90
SIMPLE 1500シリーズ Vol.2 The将棋 90
SIMPLE 1500シリーズ Vol.3 The五目ならべ 90
SIMPLE 1500シリーズ Vol.4 Theリバース 90
STRIKERS1945Ⅱ 86
STREET BOARDERS 86
スマッシュコート2 77
スレイヤーズわんだほ～ 37,81
ダブルキャスト ....付録
だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～ 82
テイルズ オブ ファンタジア 24
デザエモンKids! 90
デジタルフィギュア イイナ 84
峠MAX2 58
日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬 89
バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル 91
パイロットになろう！ 59
封神演義 59
星の丘学園物語 学園祭 83
ぽっぷんぽっぷ 88
ポポローグ 18
メタルギア ソリッド 59,69
森高千里 サファリ東京 91
ユーラシアエクスプレス殺人事件 79
雪割りの花 ....付録
雷鼠機兵ガイブレイブⅡ 82
レガイア伝説 81
ROX－ロックスー 88

次号のPS Mag.は…

FF、ドラクエ、レガイア、スレイヤーズ…今すぐ楽しめる話題のRPGを攻略・網羅した攻略ガイドが付録に！ プレマガは、年末のタイトルラッシュに向け早くもスパート！

次号のPlayStation No.22は10月29日発売です

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●副編集長／佐藤稔 ●編集委員／曽根丈詞・村田憲生 〈編集〉●スタッフ／五十嵐達雄・上山公一・佐々田貴志・室田佳彦 ●アシスタント／大石和正・沓澤真二・平田陽介・不破誠志郎 ●カメラマン／黒井敏典 〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英 ●スタッフ／佐藤大作・篠崎昌三・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・刈屋幸治・千葉友浩・安原慶英・吉田金弥 〈企画室〉●サブマネージャー／工藤克俊 〈広告部〉●マネージャー／本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・駒形友美・長倉明・羽迫新一 〈販売部〉サブマネージャー／大野浩志 スタッフ／吉野なおみ 〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸 ●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／工藤一樹 ●アシスタント／岩田麻記子・佐々木真也・森田智子・山内恵美 〈DTP〉●スタッフ／今村奈緒美・梅内幸子・小出貴美子・土本麗子・中村正吾 ●アシスタント／飯野喜敬・五十嵐恭子・石動太一・大久寿之・佐久間弘子・佐藤祥子・高瀬美恵子・西原孝治・三橋裕二・渡辺春奈 〈協力〉●校閲／笠原紀彦・高島一仁 ●DTP／株式会社キンダイ ●AD／GETTARADICCA ●デザイン／池田伊知郎・オギワラヒロミ・川田博・ストライプ ●編集／加藤則康・北村光広・千田誠行・藤田芳典 ●写真／桜庭宏紀・中島仁實・守屋貴章・渡邊春信 ●フィニッシュデザイン／株式会社日創・株式会社つかさコンピュータ・クリエイティブレイ・栗崎雅彦・有限会社フリーウェイ・ワードポップ ●印刷／大日本印刷株式会社 PlayStationはソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 本誌掲載の写真、イラスト、および記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに関するものです。

サポートテクニック(P58～59)に関する質問は ☎03-5569-6229
それ以外の記事に関する質問は ☎03-5569-6233
まで、休日を除く月曜から金曜の、午後4時～6時の間受け付けています。質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。ゲームの解答やヒントなどについてはお答えしていません。

マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

久遠の絆

千年前から好きだった。

平安・元禄・幕末・そして現代…
悲壮な運命を背負い転生を繰り返す人々の
「悲恋」「闘争」「絆」をダイナミックに描く感動巨編
絵と話と音で魅せる「シネマティック・ノベル」登場

11. 26
発売予定
5,800yen
（税別）

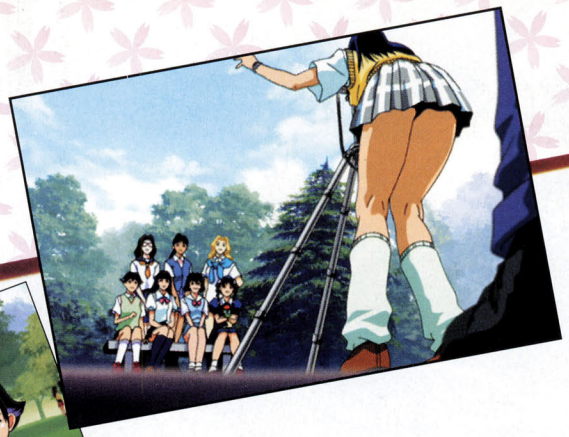
©1998 FOG

株式会社　フォグ
〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町12-5 桜丘Kビル3F
カスタマーサポート：TEL. 03-3461-3834
受付時間　10:00～12:00／13:00～17:00（土日祝日を除く）

F·O·G
Full On Games

講談社

KODANSHA



1枚の写真から始まる
恋愛物語（ラブストーリー）、それが…

『BOYS BE… 2nd Season』

《初回特典》
『BOYS BE… 2nd Season』
オールキャラクター
ポスター

新感覚恋愛シミュレーション

BOYS 2nd Season BE…

ボーイズ・ビー
セカンド・シーズン

■対応ハード／プレイステーション■予価／5,800円(税別)

©1998シュワッチ／タマプロダクション©1998講談社／ガスト

STORY

主人公（プレイヤー）には同じ学校に通う幼なじみの女友だちがいました。
ある秋の日、学校でその幼なじみ「ミキP」に呼び止められた主人公は8枚の写真を見せられます。「ねぇ、どの女の子が好み？」恋の予感に胸ときめかせる主人公。
さぁ、ゲームのスタートです。

ねえ〜〜、私たちとステキな恋をしてみない？

1998.10.3

12月発売!!

★原作者・イタバシマサヒロ氏による完全オリジナルストーリー。
★登場キャラは同じく原作者・玉越博幸氏が描き下ろし。
★高校生の必携(マスト)アイテムを使用した新システム。
★思わず胸キュン♡ キミのハートを直撃の美麗ムービー。
★多彩なミニゲーム搭載、結果次第でカノジョの好感度もUP!?

★透き通る歌声、オープニング&エンディングは14才のフレッシュガール・滝本沙奈ちゃん♡

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

PlayStation Magazine 1998 No.21
10月29日号
平成10年10月29日発行
第4巻第21号(通巻87号)
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店インターメディア・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6233
編集☎03(5569)6222 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216

その風は、いくつもの時代を見守ってきた

火星物語

原作・脚本 ＝ 広井王子　キャラクターデザイン：水玉螢之丞

プレイステーション用RPG

10月22日発売

通常版　標準価格¥6,800(税抜)／10大付録つき限定版　標準価格¥9,500(税抜)

FAN BOOK +α
火星物語オフィシャルスターターブック
好評発売中！　本体価格1,300円　発売：アスペクト

攻略本
火星物語 オフィシャルガイド
10月22日発売予定　価格未定　発売：アスペクト

コミック
火星物語～五月の花嫁～　第1巻
原作：広井王子　作画：むつきつとむ
好評発売中！　予価 552円　発売：アスペクト

小説
ファミ通文庫・スペシャルストーリー
小説版・火星物語(仮)
著：広井王子　イラスト水玉螢之丞
好評発売中！　本体価格 640円　発売：アスペクト

コントローラ
プレイステーション用コントローラ
ASCII GripV
火星物語対応セット　標準価格 3,600円(税抜)　発売：アスキー

CD
プレイステーションゲーム「火星物語」
オリジナル・サウンドトラック
10月21日発売!!　AYCM-623　¥2,854(Tax in)　発売：エアーズ

プレイステーションゲーム「火星物語」
キャラクターアルバム
11月21日発売!!　AYCM-628　¥2,854(Tax in)　発売：エアーズ

PlayStation」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ASCII 株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10

特別定価690円
本体657円

T1126555100695

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998
印刷／大日本印刷株式会社　Printed in Japan

雑誌 26555-10/29